



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS (CFCH)**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Thaysa Silveira de Sant'Anna

**A EXPERIÊNCIA DE UMA LICENCIANDA EM UMA TURMA DE 3º**  
**ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: JOGOS E BRINCADEIRAS NA**  
**ALFABETIZAÇÃO**

Orientadora: Profª Drª Luciene Cerdas

Rio de Janeiro  
2019



Thaysa Silveira de Sant'Anna

**A EXPERIÊNCIA DE UMA LICENCIANDA EM UMA TURMA DE 3º  
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: JOGOS E BRINCADEIRAS NA  
ALFABETIZAÇÃO**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da UFRJ  
como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada  
em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciene Cerdas

Rio de Janeiro  
2019

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS (CFCH)**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**A EXPERIÊNCIA DE UMA LICENCIANDA EM UMA TURMA DE 3º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL: JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO**

Thaysa Silveira de Sant'Anna

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da UFRJ como  
requisito parcial à obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Dr<sup>a</sup> Luciene Cerdas

---

Professora Convidada: Dr<sup>a</sup> Rejane Maria de Almeida Amorim

---

Professor Convidado: Dr<sup>a</sup> Camila Nagem Marques Vieira

Rio de Janeiro  
2019

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho aos docentes da Educação Básica que acreditam e conseguem estabelecer uma relação lúdica no processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, visando um processo significativo, criativo e prazeroso para as crianças.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, afinal, como poderei retribuir ao Senhor todos os seus benefícios para comigo? Gratidão é a palavra que resume este momento.

Neste período de cinco anos na Universidade Federal do Rio de Janeiro, obtive experiências e aprendizados riquíssimos, fiz amigos, reencontrei colegas, desconstruí e reconstruí saberes, afetei e fui afetada. Permiti que as lágrimas escorressem sobre minha face ao pensar que não iria chegar ao término desta escrita e a sua esperada conclusão. Compartilhei de diferentes histórias e experiências que a todo instante marcam minha vida, histórias e experiências que vão além de um título acadêmico, histórias e que se tornaram parte de quem eu sou. Os escritos de Cora Coralina tornaram a palavra todos os meus sentimentos e história vivida e compartilhada na UFRJ. “Sou feita de retalhos. Pedacinhos coloridos de cada vida que passa pela minha e que vou costurando na alma. Nem sempre bonitos, nem sempre felizes, mas me acrescentam e me fazem ser quem eu sou... E penso que é assim mesmo que a vida se faz de pedaços de outras gentes que vão se tornando parte da gente também.”<sup>1</sup>

Agradeço a minha família por todo incentivo. Mesmo sem compreender o que é ter uma vida acadêmica me ajudaram durante todo este processo – aos meus avós maternos Rodrigues e Vera, minha mãe Vania, minha irmã gêmea Thays e minha prima Alessandra.

Agradeço aos professores da Faculdade de Educação, do Instituto de Educação Carmela Dutra, do Pré-vestibular social CEDERJ e de todas as etapas escolares, com os quais estabeleci relações saudáveis e frutíferas de aprendizagem.

A minha orientadora, Luciene Cerdas, cujas sessões de orientação, além de transbordarem sabedoria e tranquilidade, estabeleceram no mais íntimo uma relação amigável e compreensiva. Obrigada pela credibilidade.

Ao professor Jonathan, por tamanho aprendizado nos momentos em que tivemos juntos, pelas trocas, parceria e pela oportunidade de experiências únicas que me proporcionou. Obrigada por me contagiar com esse seu jeito lúdico de ser.

Agradeço Priscilla Maciel por tantas vezes ser os ouvidos e a voz que eu tanto precisava para prosseguir com os avanços acadêmicos.

---

<sup>1</sup> Sobre a escrita, poesia de Cora Coralina. Publicado no site: <http://oscarbrisolara.blogspot.com.br/2016/10/sou-feita-de-retalhos-cora-coralina.html> Acesso: 26 de março de 2018.

Agradeço ao Dérick de Oliveira, meu noivo, obrigada pelo apoio e incentivo durante todo o processo desta escrita.

Agradeço também aos meus vizinhos, que com o som altíssimo, me fizeram perceber o lúdico em meio ao barulho e me ensinaram que deveria ser persistente para concluir este trabalho.

Brincar é descobrir as bondades da linguagem; é inventar novas histórias é assistir a possibilidade humana de criar novos pulsares, e isso é maravilhosamente prazeroso. Brincar é pôr a galopar as palavras, as mãos e os sonhos. Brincar é sonhar acordado; ainda mais: é arriscar-se a fazer do sonho um texto visível [...] (MORALES *apud* FERNÁNDEZ, 2001, p.36).

## **RESUMO**

Considerando-se o lúdico como um aspecto fundamental da vida e do desenvolvimento do ser humano, o objetivo geral desta monografia foi identificar como o lúdico pode contribuir para a leitura e a escrita. Busca-se analisar como o professor da turma, a partir do uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas que acontecem em sala de aula, favorece o processo de leitura e escrita. Esta pesquisa é de cunho participante e os sujeitos participantes foram alunos com faixa-etária entre 8 a 9 anos e o professor de uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental em uma turma do 3º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública federal da cidade do Rio de Janeiro. Os instrumentos para coleta de dados foram: observação de aulas, entrevista semiestruturada com o professor, e realização de ações didáticas desenvolvidas pela pesquisadora em sala de aula. Os pressupostos teóricos deste estudo têm como base as ideias de Huizinga (2014), Maia (2014), Solé (1998), entre outros que ajudam a pensar o lúdico e sua contribuição para o ensino e aprendizagem da leitura e escrita. Esta pesquisa possibilitou o aprofundamento teórico e prático sobre o tema estudado e a participação, seja pela observação ou pela intervenção, em práticas pedagógicas que valorizam o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas em seu planejamento, entendendo que o lúdico é um aspecto fundamental da infância, com contribuições para a aprendizagem do ler e escrever.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Alfabetização. Ensino de Leitura e Escrita.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Relações entre as dimensões de análise de dados da monografia.....	15
Figura 2 - O espaço do lúdico.....	21
Figura 3 - Capa do Livro .....	32
Figura 4 - Jogo da Memória .....	33
Figura 5 - Criação do Jogo da Memória .....	33
Figura 6 - Regras do Jogo.....	35
Figura 7 - Circuito de Atividades .....	36
Figura 8 - Feijoad.....	37
Figura 9 - Atividade de Escrita Parlendas .....	38
Figura 10 - Brincadeira “Lá em cima do piano” .....	39
Figura 11 - Atividade “Sugiro que...” .....	40
Figura 12 - Sugestões dos alunos .....	41
Figura 13 - Sugestões dos alunos .....	41
Figura 14 - Sugestões dos alunos .....	41
Figura 15 - Sugestões dos alunos .....	41
Figura 16 - Sugestões dos alunos .....	41
Figura 17 - Reflexão de problemas.....	42
Figura 18 – Livro Cadê o juízo do menino? .....	44
Figura 19 - Nova capa para o livro .....	45
Figura 20 - Resumo da história.....	46
Figura 21 - Jogo Soletrando.....	47
Figura 22 - Palavras .....	48
Figura 23 - Capa do Livro .....	50
Figura 24 - Cartas .....	51
Figura 25 - Cartas .....	51
Figura 26 - Cartas .....	51
Figura 27 - Cartas .....	52
Figura 28 - Cartas .....	52
Figura 29 - Cartas .....	52
Figura 30 - Cartas .....	52
Figura 31 - Cartas .....	53
Figura 32 - Cartas .....	54

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1. O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA</b>	<b>17</b>
<b>1.1 O conceito de lúdico.....</b>	<b>17</b>
<b>1.2 As contribuições do lúdico no ensino da leitura e escrita .....</b>	<b>24</b>
<b>2. JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES LÚDICAS.....</b>	<b>29</b>
<b>2.1 A presença do lúdico na prática docente .....</b>	<b>29</b>
<b>RELATO 1 .....</b>	<b>30</b>
<b>RELATO 2 .....</b>	<b>32</b>
<b>RELATO 3 .....</b>	<b>35</b>
<b>RELATO 4 .....</b>	<b>38</b>
<b>RELATO 5 .....</b>	<b>40</b>
<b>3. VAMOS NOS APROPRIAR DA LEITURA E ESCRITA BRINCANDO / JOGANDO?.....</b>	<b>43</b>
<b>ATIVIDADE 1.....</b>	<b>43</b>
<b>ATIVIDADE 2.....</b>	<b>47</b>
<b>ATIVIDADE 3.....</b>	<b>50</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA .....</b>	<b>61</b>
<b>APÊNDICE 1: Entrevista Semiestruturada .....</b>	<b>63</b>
<b>APÊNDICE 2: Transcrição da entrevista do professor .....</b>	<b>64</b>
<b>ANEXO 1: TERMO DE CONSENTIMENTO DO PROFESSOR .....</b>	<b>69</b>

## INTRODUÇÃO

O lúdico é um aspecto fundamental, próprio da vida e do desenvolvimento do ser humano. Assim, entende-se que o lúdico perpassa o jogar e o brincar, e que é de extrema importância em todos os níveis de aprendizagem em que são estabelecidas, as relações entre a interação, o cognitivo, a afetividade, a linguagem oral e escrita (AGUIAR, 2018). E, neste contexto, visto que o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita tem sido muitas vezes algo doloroso e difícil, pois tem sido trabalhado de formas não construtivas e significativas para a compreensão das crianças. Assim, requer uma prática pedagógica em que esteja presente o lúdico, sendo o uso de jogos e brincadeiras favorável nesse processo.

Assim, é justamente o lúdico o tema central desta monografia. Desta forma, analisamos como o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula pode favorecer o processo de aprendizagem da leitura e escrita. A pesquisa feita aqui é qualitativa e se constitui pela inserção da pesquisadora numa turma de 3º ano do Colégio de Aplicação da UFRJ (CAp-UFRJ), da observação e participação em atividades realizadas bem como no desenvolvimento de atividades lúdicas pela pesquisadora.

Dedicar-me ao tema se justifica, pois nos dias de hoje, ainda é possível ver que as crianças ao chegarem na fase da alfabetização, em especial nos anos iniciais do Ensino Fundamental, brincam cada vez menos. Nesse contexto, entendemos que os jogos e brincadeiras intencionalmente pedagógicos podem ser considerados ferramentas facilitadoras da aprendizagem, além de torná-la mais prazerosa e significativa.

Os jogos e as brincadeiras propiciam às crianças diversas experiências, a partir delas elas desenvolvem as áreas cognitivas, afetivas, motoras, além da interação e vivências pessoais. (MAIA, 2014)

Diante disso, ao jogar e brincar a criança adquire uma experiência em que todas essas áreas estão sendo colocadas em prática e desenvolvidas ao mesmo tempo. Assim, é fato que os jogos e as brincadeiras são “ferramentas-chave” determinantes para o desenvolvimento da criança, pois permitem desenvolver diversas habilidades como a linguagem oral, a linguagem escrita, a criatividade, entre outras, também necessárias para o processo de alfabetização e que auxiliam no desenvolvimento da leitura e escrita, e tornam esse processo de aprendizagem significativo (MAIA, 2014).

Tendo como objeto de estudo o lúdico na alfabetização, é justamente aí que reside o valor científico da pesquisa: no aprofundamento do tema na educação básica. Entendendo que, o termo alfabetização é definido pelo “domínio da linguagem falada e da leitura e da escrita [...]” (GARTON e PRATT, 1991 p. 19 e 20 *apud* SOLÉ, 1998 p.50). Assim, sendo a pesquisa no terceiro ano do Ensino Fundamental, para que essa aprendizagem aconteça de maneira significativa é importante o uso de jogos e brincadeiras.

Falta assinalar, ainda, o valor deste estudo para a pesquisadora que o realiza. Valor esse que possui relação direta com minha motivação pessoal em fazê-lo, o que torna pertinente um breve fato ocorrido em minha trajetória enquanto sujeito que admira e sempre admirou o lúdico.

Recordo-me que durante toda a Educação Infantil praticamente só brincava. No primeiro ano do Ensino Fundamental, ouvi de uma professora a seguinte frase: “- Acabou a brincadeira, acabou o tempo de brincar. Brincar só na Educação Infantil. Você já está no primeiro ano, agora a coisa ficou séria!” Essa frase marcou minha vida, e no decorrer de minha formação acadêmica no curso de Pedagogia, durante os estágios, ainda ouvia essa mesma frase. Percebi que os pensamentos acerca dos jogos e brincadeiras continuavam os mesmos, e isso foi causando em mim certas inquietações. - A partir daí, com a minha inserção no Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), atuando especificamente nos 1º e 2º anos do Ensino fundamental, em duas escolas públicas federais do Rio de Janeiro, observei que uso intencional e pedagógico de jogos e brincadeiras pode ser um diferencial para o processo de aprendizagem do aluno.

E por meio da participação no projeto de extensão “A parceria escola e universidade na alfabetização das crianças e na formação inicial dos alfabetizadores”, do GRAFE (Grupo de Ações de Ensino, Extensão e Pesquisa – Fórum de Ensino e Pesquisa) – UFRJ, tendo como coordenadoras as professoras Luciene Cerdas e Rejane Amorim, tive a oportunidade de vivenciar, criar e participar de experiências metodológicas e práticas docentes de caráter interdisciplinar, que dialogavam com a realidade das crianças. Nesse sentido, o projeto proporcionou experiências e aprendizagens riquíssimas sobre o fazer docente na alfabetização, por meio da vivência em sala de aula, da participação na criação de atividades e por estarem estas imersas na prática do professor regente, o que me ajudou, durante o período de coleta de dados, a relacionar a teoria e prática do objeto aqui pesquisado, o lúdico - jogos e brincadeiras na - alfabetização.

Diante dessas experiências pessoais vividas e das inquietações em mim geradas, a escolha pela realização de um trabalho acadêmico sobre o lúdico foi quase compulsória. Era chegado o momento de tentar sanar minhas inquietações sobre os jogos e brincadeiras na alfabetização e colaborar para a discussão do lúdico na educação na direção da construção de saberes científicos. A motivação pessoal, portanto, é, sem dúvida, discutir essas inquietações e torná-las socialmente relevantes. Essa monografia é apenas o pontapé inicial para o amadurecimento das ideias e práticas lúdicas desenvolvidas por meio de jogos e brincadeiras, pois pretendo dar continuidade a esta construção de saberes.

Considerando o exposto, pode-se dizer que o problema central deste trabalho monográfico se resume à seguinte pergunta: Como o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula favorece o processo de leitura e escrita numa turma de terceiro ano do Ensino Fundamental?

Nesse sentido, são aqui levantadas três questões que serão respondidas ao longo do presente trabalho, e que contribuem cada uma a seu modo para subsidiar o problema central. São elas:

- 1- Qual a concepção ou concepções possíveis na definição do lúdico e suas contribuições no ensino da leitura e escrita?
- 2- Como os jogos e as brincadeiras propiciam a aquisição da leitura e da escrita em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental?
- 3- Quais atividades, jogos e brincadeiras podem ser desenvolvidas para a apropriação do ato de ler e escrever?

A partir dessas questões que norteiam a monografia, o objetivo geral do trabalho é identificar como o uso de jogos e brincadeiras favorece o processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita pela criança no 3º ano do Ensino Fundamental.

Os objetivos específicos são:

- 1- Analisar as concepções de lúdico dentro do quadro teórico, assumindo uma posição específica frente a ele.
- 2- Identificar como os jogos e as brincadeiras auxiliam na aquisição do processo de leitura e escrita em uma turma de terceiro ano do Ensino Fundamental.
- 3- Desenvolver atividades, jogos, brincadeiras como possibilidades de apropriação para do ato de ler e escrever em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental e, como a prática docente observada ocorre de maneira lúdica para essa apropriação.

Frente aos objetivos estabelecidos, apresentamos os aspectos teóricos e metodológicos desta pesquisa. Esta se enquadra em uma abordagem metodológica qualitativa, por envolver as ações de determinado grupo de sujeitos, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, principalmente por trabalhar com as concepções do professor, suas crenças, valores e atitudes em relação ao lúdico, os jogos e as brincadeiras na apropriação da leitura e escrita e, a intervenção da pesquisadora no campo social (IVENICKI; CANEN, 2016). A presente monografia se insere no paradigma científico chamado de Construtivismo Social (IVENICKI; CANEN, 2016) por tratar-se de uma pesquisa participante - realizada no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (CAp-UFRJ), tendo como sujeitos o professor Jonathan e 25 alunos entre 8 e 9 anos de idade, do 3º ano do Ensino Fundamental. A coleta de dados foi realizada no mês de Abril de 2018, três dias na semana por 5 horas de observação em sala de aula, totalizando 97 horas/aula. As aulas observadas referem-se às disciplinas de Português, História, Geografia e Oficina da Palavra<sup>2</sup>. Porém, os dados coletados e analisados são referentes somente às disciplinas de Português e Oficina da Palavra de um modo geral, pois se referem mais diretamente ao trabalho de ensino da leitura e escrita.

Para tanto, a investigação teve como suporte metodológico o uso de três instrumentos para coleta de dados. O primeiro foi a “observação semiestruturada”<sup>3</sup> que busca captar a realidade observada no cotidiano da sala de aula nas atividades, jogos e brincadeiras realizadas pelo professor regente na apropriação da leitura e escrita dos alunos. Essas observações foram anotadas em caderno de campo, e serviram de referência para a análise dos dados, juntamente com outros registros das aulas, tais como materiais produzidos pelos alunos, atividades, os jogos e as brincadeiras desenvolvidas na turma, bem como registros fotográficos. Tendo como base para o norte da observação a seguinte questão: Como se dá a relação entre o lúdico, os jogos e as brincadeiras na apropriação da leitura e escrita em sala de aula?

O segundo instrumento foi uma entrevista semiestruturada (Apêndices 1 e 2) realizada com o professor da turma, em Abril de 2018, no Colégio de Aplicação – UFRJ, com duração de 45 minutos. A entrevista teve como objetivo conhecer a concepção de lúdico do professor, e como essa concepção se revela em sua prática docente, permeando suas atitudes e tomadas

---

<sup>2</sup> Trata-se de uma disciplina oferecida pelo Colégio de Aplicação da UFRJ – Aborda as múltiplas linguagens para o desenvolvimento da leitura e escrita na alfabetização.

<sup>3</sup> Trata-se de uma técnica de coleta de dados em que a observação pode ser semiestruturada – apresenta um roteiro geral, mas que busca captar a realidade observada de uma forma mais geral. IVENICKI, Ana; CANEN, Alberto Gabbay. Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares. (2016, p.31)

de decisões em sala de aula no que diz respeito ao uso de jogos e brincadeiras na apropriação da leitura e escrita.

No terceiro procedimento, além da observação e da entrevista, a pesquisadora realizou intervenções com a turma propondo também atividades lúdicas, jogos e brincadeiras planejadas em conjunto com o professor e que serão relatadas ao longo do trabalho.

A análise dos dados se deu, portanto, de forma triangulada, entre os seguintes elementos: 1. Observação do cotidiano da sala de aula - atividades de leitura e escrita, jogos e brincadeiras. 2. Entrevista semiestruturada 3. Atividades realizadas pela pesquisadora sob orientação do professor, tendo como suporte para análise os referenciais teóricos que embasam essa pesquisa, tal qual demonstra a figura 1.

Figura 1 - Relações entre as dimensões de análise de dados da monografia



Fonte: Elaborada pela pesquisadora

Dito os caminhos percorridos para realização desta pesquisa apresento o aporte teórico que a fundamentou. Esse advém do autor Huizinga (2014) e da produção de Maia (2014) e Aguiar (2018) para embasar as concepções de lúdico. No campo da leitura e escrita, nos baseamos também nos estudos de Solé (1998) e em outros autores que escrevem sobre a leitura e escrita.

Para finalizar, a monografia está organizada em três capítulos. O capítulo I que visa apresentar, a partir dos referenciais teóricos, as várias concepções de lúdico, e suas contribuições (jogos, brincadeiras e atividades lúdicas) no ensino e aprendizagem da leitura e da escrita. O capítulo II apresenta o conceito de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas e relatos de atividades desenvolvidas pelo professor regente, enfatizando – os em sala de aula como apropriação da leitura e escrita. O capítulo III apresenta relatos de atividades

desenvolvidas e planejadas pela pesquisadora, junto ao professor, na aquisição e apropriação do ato de ler e escrever. Nas considerações finais apresentam-se os resultados e conclusões da pesquisa.



## **1. O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA**

O lúdico não é um conceito tão simples de ser compreendido e há diversas possibilidades de olhares sobre esse tema. Neste capítulo, apresentamos algumas dessas concepções de lúdico a partir dos referenciais teóricos que fundamentam essa pesquisa, e de sua importância nos processos de ensino e aprendizagem.

### **1.1 O conceito de lúdico**

Huizinga (2014, p.3) argumenta que o lúdico é uma característica primária da vida, e a qual ele se refere como jogo. Identifica sua presença não apenas no homem, mas também em outros animais, como ele nos explica:

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam – se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.

Com base nesta constatação, entende-se que o jogo é próprio da natureza, é inerente ao ser humano e “ultrapassa a esfera da vida humana”. Com isso, entendemos que, se os animais são capazes de brincar, logo, o ser humano é um ser brincante, pois “se brincamos e jogamos e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais”. (HUIZINGA, 2014, p. 6)

De acordo com Huizinga, entende-se que a existência do jogo vem muito antes da cultura. Podemos ver que o jogo é natural, aparece na vida do animal ou da criança. Entendemos, então, que o lúdico na concepção de Huizinga, acompanha e marca desde as mais antigas origens até a fase de civilização em que nos encontramos atualmente. Nas palavras de Huizinga (2014, p. 6):

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.

Huizinga vai muito além da esfera biológica, ele percebe o jogo na produção de significados para os jogadores, e o que o jogo causa nele é uma relação que se estabelece entre os jogadores e o significado que o jogo produz neles. Como diz Huizinga (2014, p.7):

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”.

Cada jogador vai extrair do jogo um aprendizado que tem a ver com o significado que o jogo produz nele, e o que vai gerar esse aprendizado, de modo geral, é a interação do jogador com o jogo e o meio. Mais adiante iremos explorar de que forma isso se dá na leitura e escrita.

Esse sentido do jogo é defendido por Huizinga (2014) ligado ao divertimento, prazer e alegria. Essa é a essência do jogo. Porém, existem certas formas de jogos que também estabelecem uma relação com a seriedade, como por exemplo, xadrez, competição de rima e o jogo de futebol – que é jogado com seriedade, não se ri a todo instante. Assim, a seriedade pode ser uma das características principais do jogo e, isso significa que nem sempre o jogo vai vir acompanhado do riso. Como afirma o autor,

Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. (HUIZINGA, 2014, p.8).

O prazer e o divertimento indicam-se como elementos essenciais do jogo para os jogadores, no sentido de promover a realização lúdica ao jogar, e causam nos jogadores significações pelo motivo que se joga. Identificando esses aspectos, Huizinga também aborda as funções do jogo, ou seja, os motivos pelos quais os jogadores jogam. Encontrando, então, dois aspectos fundamentais: a representação de algo (imaginação) e a luta por algo (competição).

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. (idem, p. 16).

Quanto à representação de algo, ou seja, a imaginação, consiste na representação da realidade em sua aparência. Resumindo, define-se pelo fato de alguém assumir algo no lugar do outro. Huizinga (2014, p.17) diz:

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”.

A relação entre a representação e a imaginação se dá na representatividade da figuração da realidade, de criar uma imagem figurativa da realidade. É aí que reside a função do jogo. Ao brincar de faz-de-conta, a criança desloca-se da realidade e passa a representar um papel em sua imaginação, transportando-se para um novo mundo.

No que diz respeito à luta por algo, ou seja, à competição, outra função do jogo, pode ser definida como a predominância de superioridade em alguma atividade. Isso pressupõe que a competição possui regras de combate e, ao final, terá um vencedor. O objetivo da competição não é o prêmio a ser alcançado, mas a consequência da vitória. O sentimento de tensão e incerteza também provoca prazer e divertimento.

Huizinga (2014, p.10) também aborda cinco características essenciais do jogo. A primeira ele define como o fato de ser livre. Sugere que quem joga, joga por livre e espontânea vontade. O jogo é voluntário, não é obrigatório. “As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. A segunda característica refere-se ao fato do jogo ser deslocado da vida “real”. Ele possui uma realidade temporária onde ocorre. Os jogadores têm consciência desse intervalo de tempo na realidade. Como por exemplo, “Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando.” (p. 11)

A terceira característica é o fato de ser desinteressado. Não possui interesses materiais e satisfação imediata das necessidades biológicas, do desejo. O sujeito joga não por benefícios que o jogo possa acarretar em sua vida. Ele joga para realizar o jogo, sua finalidade é interna e autônoma, sua satisfação consiste nessa própria realização.

A quarta característica refere-se ao fato de ser limitado no espaço e no tempo. Ocorre em uma determinada área que demarca seu espaço e possui início, meio e fim. Transforma-se em um fenômeno cultural. Essa limitação temporal do jogo ligada ao seu fator da liberdade faz com que seja possível a repetição em termos de estrutura, mas com alternância, pois mesmo que o jogo tenha chegado ao fim, ele permanece uma criação nova de espírito, algo inédito.

A quinta característica é o fato de ser regrado e ordenado. O jogo se constitui jogo por possuir regras que são obrigatórias e estas devem ser aceitas por todos os seus jogadores. O

jogo também cria ordem. É nesse aspecto que Huizinga acredita que reside o caráter estético do jogo.

Em suma,

(...) é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2014, 33)

Maia apresenta uma concepção de lúdico psicanalítica e ao mesmo tempo pedagógica, baseada em Winnicott (1975), que define o lúdico como um espaço lúdico e/ou espaço potencial. “O espaço potencial é um espaço no qual o lúdico se apresenta e se insere.” (MAIA, 2014 p. 61).

Neste espaço de ilusão e imaginação, constituído pela criança, não há alguém que poderá realizar alterações e, na verdade, não cabe fazê-las, já que ela é a dona desse espaço: a criança pode construir, desconstruir e reconstruir qualquer objeto e sempre sentirá prazer nesses processos. (p.61)

A partir de Maia (2014), podemos entender que o espaço potencial, é um espaço totalmente psíquico onde existem os jogos, as brincadeiras, o brincar e a criatividade. É um espaço restrito ao sujeito, ou seja, só ele acessa esse mundo de imaginação e desenvolve a capacidade do simbolismo.

Sobre esse espaço lúdico ou espaço potencial, Winnicott diz:

Refiro-me à área hipotética que existe entre o bebê e sua mãe ao final da fase de fusão com o objeto. De um estado de sentir-se fundido á mãe, o bebê passa para um estágio de separá-lo do self, enquanto a mãe diminui o grau de sua adaptação às necessidades do bebê (tanto em consequência de recuperar-se de um alto grau de identificação com ele, quanto devido à sua percepção da nova necessidade do bebê, a necessidade de que ela seja um fenômeno separado). (WINNICOTT, 1975, *apud* MAIA 2014, p. 61).

Segundo Winnicott, nesse espaço potencial ocorre uma separação entre a mãe e o bebê. A mãe vai se adaptando às necessidades do bebê, necessidades estas que se desenvolvem gradativamente em caráter e personalidade, percebendo que agora ele tem outras necessidades (supõe-se que essas necessidades sejam preenchidas com o brincar), portanto ela precisa separar-se desse vínculo interno que está ligado a ele. Com essa separação ocorre a realidade interna (psiquê) e a realidade externa (concreta) de cada pessoa, e o espaço potencial interliga essas realidades. Ressaltamos também que o “espaço potencial varia de acordo com

as experiências de vida da criança em relação aos outros” (WINNICOTT, 1975, *apud* MAIA 2014).

De acordo com Maia, podemos entender também que dentro do espaço potencial há uma área transicional que possibilita à criança criar, construir, pensar, imaginar. Logo,

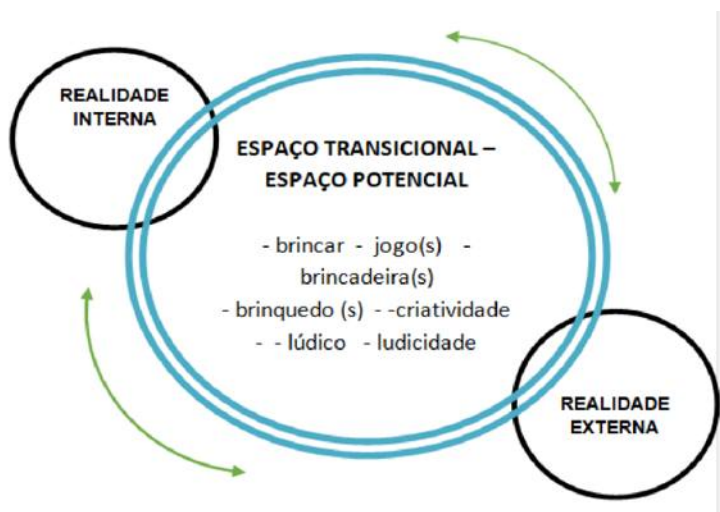
a transicionalidade é vista como um período de hesitação, este espaço favorece a emergência de uma criação, uma invenção, um pensamento. Esta transicionalidade possui uma linguagem muda, exatamente por ser um espaço dentro e fora, real e ilusório, entre dois. A transicionalidade é a área de repouso do ser humano, o playground necessário para que possamos lidar com a realidade externa e também com nossa realidade interna. (MAIA, 2014, p.33)

Esse espaço é entendido como um espaço de transição onde o ser humano vai transitar pela realidade interna (psiquê humana) e a realidade externa (concreta). É um espaço que está entre essas realidades. “Nele habita a linguagem, seja ela falada, gestual, escrita ou imagética, porque é um espaço criativo onde há capacidade do simbolismo.” (MAIA, 2014, p. 111).

Segundo Maia, (2014, p. 110) é nesse espaço que se estabelece o brincar. “Na área de transicionalidade, no espaço potencial, no espaço lúdico”.

Podemos observar na figura 2 todo o explicitado acima.

Figura 2 - O espaço do lúdico



Fonte: Aguiar e Maia (2018)

Em suma, o lúdico (o brincar) ocupa o espaço lúdico, denominado por Winnicott como espaço potencial. Esse espaço está entre a realidade interna e a realidade externa. O que

está em jogo na questão do saber, do conhecer e do brincar é o espaço potencial (MAIA, 2014 p.110).

Podemos resumir, no sentido mais amplo da palavra a definição de lúdico.

Lúdico é uma palavra de origem latina (*ludus*) e significa brincar e igualmente criar vínculos. Esse brincar, em seu sentido mais ampliado, seja pelos jogos, expressões artísticas e/ ou brincadeiras (...). (MAIA, 2014 p.52)

Aguiar (2018) dialoga com a teoria de Huizinga (2014) ao afirmar que o lúdico tem relação com a característica primária à vida. É próprio do ser humano. Logo,

O lúdico faz parte da essência do ser humano, pois, antes de o homem se tornar *Homo sapiens* - seres “racionais”, sábios, um ser pensante - e *Homo faber* - “aquele que faz”-, ele se constitui como *Homo ludens* – aquele que brinca, joga, que tem necessidade de prazer-, sendo capaz de interagir de forma lúdica com sua realidade, até porque “se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais” (HUIZINGA, 2014, p.6 *apud* AGUIAR, 2018 p.60)

Podemos entender que antes de o homem se tornar *Homo sapiens* (homem sábio) e *Homo faber* (aquele que tem capacidade de fazer), ele já se constituiu como *Homo ludens* (homem que tem uma tendência natural para jogar, brincar) porque é natural do homem, é intrínseco no espírito e instinto humano.

Aguiar afirma que o conceito de lúdico é muito amplo e pode se articular com eixos de diferentes naturezas. De acordo com o autor,

O significado de lúdico é abrangente e sua fundamentação pode articular com oito eixos de diferentes naturezas, são eles: Históricos, Filosóficos, Sociológicos, Culturais, Psicológicos, Pedagógicos, Epistemológicos e Psicanalíticos. (AGUIAR, 2018, p.60)

Segundo Aguiar (2018), podemos entender que o significado de lúdico em sua fundamentação não possui um conceito em si, não está restrito ao campo educacional. O lúdico abrange diversos campos, e isso quebra o discurso do senso comum de generalizar o seu significado a brincadeiras, jogos e brinquedos.

O conceito de lúdico está ligado a diferentes eixos de atuação nos quais o profissional se insere. Independente do lugar em que atua, perceber que o lúdico abrange diferentes naturezas nos ajuda a compreender que esse perpassa várias vertentes e pode ser compreendido por diversos eixos.

No campo da Educação, no eixo pedagógico, em suas pesquisas sobre o processo de ensino aprendizagem, Aguiar utiliza nove palavras para definir o que acredita ser o lúdico nesse processo. São elas: “lúdico, brincar, espaço potencial, espaço lúdico, brincadeira, jogo, criatividade, confiança e vínculo” (AGUIAR, 2018 p.59). Entendemos que no processo de ensinar e aprender estas palavras estão interligadas e todas contribuem na prática para que haja o aprendizado. Mesmo as palavras tendo significados mais amplos e às vezes divergindo entre si.

Tendo explicitado acima o conceito de lúdico segundo os referenciais teóricos que embasam esta pesquisa, abordaremos uma possível concepção de lúdico que se deu a partir dos estudos sobre estes autores.

Acreditamos que esse tem relação com o estado de espírito de quem joga e se revela pelo sentimento de prazer, divertimento, alegria, mais também por tristeza, descontentamento e ansiedade que é demonstrado pela ação do jogar e do brincar. Nisso consiste o lúdico, nessa gama de sentimentos que independem do resultado final, realizar o jogo é o que importa.

Com isso, podemos perceber que o lúdico não é algo material que se restringe somente aos jogos, brinquedos e brincadeiras, mas consiste na ação do lúdico, no ato de brincar e jogar. Essa ação é “consequência do lúdico” (SANTOS e CRUZ, 2011) e chama-se ludicidade.

Ludicidade é associada às maneiras de desenvolver a criatividade, a imaginação, os jogos, as brincadeiras, as danças e as múltiplas práticas e linguagens, envolvendo o ser humano (LUCKESI, 2000).

Assim, o que está em jogo no lúdico é essa ação - o ato de brincar, jogar criar, imaginar. Por meio destas ações são produzidas experiências que são adquiridas pelo sujeito de maneira única e singular, gerando nele um significado próprio. É nisso que consiste a aprendizagem, nessas experiências imersas no ato de brincar, jogar, criar. Maia diz que “o que está em jogo no ensino-aprendizagem é o conhecer, o brincar.” (MAIA, 2014).

Como já foi mencionado anteriormente, o termo lúdico é muito amplo e perpassa diversos campos, educacional, sociológico, histórico, filosófico e psicanalítico. Não podemos definir, de fato, um único conceito de lúdico. Cada autor possui uma teoria diferente para explicá-lo, mas podemos perceber, até entre eles, que essas teorias se interligam, ou seja, o lúdico tem a ver com o espírito e o instinto humano que se expressa pelo ato de brincar, jogar e criar.

Será o lúdico a junção do estado de espírito humano (ser lúdico) expressada pelo ato (ação) de jogar, criar e brincar, de acordo com os diferentes campos? Não temos a pretensão de responder a essa questão, pois entendemos que ela demanda um estudo aprofundado sobre o termo lúdico e seus múltiplos significados.

No item a seguir discutiremos a importância do lúdico no ensino e aprendizagem da leitura e escrita.

## **1.2 As contribuições do lúdico no ensino da leitura e escrita**

Ao abordar o tema da pesquisa “O Lúdico no processo de aprendizagem da leitura e escrita”, nas buscas realizadas e na localização de materiais que tratassem especificamente dessa relação, tivemos alguma dificuldade, o que nos faz pensar sobre a necessidade de estudos que foquem essa temática. Além disso, foi possível perceber que a discussão sobre o lúdico na sala de aula está mais presente quando se trata da educação infantil, o que reforça a ideia de que a educação infantil é o lugar do lúdico.

O lúdico é de suma importância na formação da criança, tanto para o seu desenvolvimento motor, perceptivo, afetivo, quanto para o desenvolvimento cognitivo. Os teóricos citados nessa monografia são unânimes em afirmar que, por meio dos jogos e das brincadeiras a criança se desenvolve, relaciona-se e constrói seus conhecimentos.

O brincar e o jogar são ações indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Dessa forma, o brincar e jogar é visto não só como um “passatempo”, mas também como uma atividade que tem por objetivo contribuir para o crescimento de habilidades importantes para o desenvolvimento físico, psicológico, racional, afetivo e moral. (MAIA, 2014 p.63)

Neste sentido, acreditamos em uma prática que propõe o uso de jogos e brincadeiras como “ferramentas-chave” (MAIA, 2014) no Ensino Fundamental para o melhor desenvolvimento da aprendizagem da leitura e escrita. Entendendo que ao extrair da brincadeira e/ou jogo sua própria experiência e seu próprio conhecimento, a criança adquire um aprendizado significativo que pode ser aplicado no ato de ler e escrever. De acordo com Maia,

O brincar e os jogos funcionam como ferramentas-chave para o processo de aprendizagem significativo e bem-sucedido, visto que desenvolve o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas, gerando um aprendizado intenso não somente do que é transmitido em sala de aula, mas de lições da vida, pela vida e para a vida. (MAIA, 2014 p.52).



Entende-se que o lúdico, no sentido mais geral, se dá por meio do brincar e brincar envolve também os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas que implicam também as ações da ludicidade (as maneiras de desenvolver a imaginação, a criatividade, as brincadeiras, os jogos e as múltiplas práticas de linguagens), e “são caracterizadas como aquelas que conduzem para vivência e experiência da ludicidade” (AGUIAR, 2018). Mesmo as atividades lúdicas não sendo mencionadas apenas como atividades que proporcionam prazer, pois se tratando de seres humanos em processo de ensino e aprendizagem também podem gerar sentimentos como descontentamento, choro, insegurança, entre outros (AGUIAR, 2018), estas podem ser consideradas ferramentas facilitadoras no processo de aprendizagem em sala de aula. Como diz Maia:

(...) seja pelos jogos, expressões artísticas e/ ou brincadeiras, propicia e facilita a aprendizagem bem como o desenvolvimento pessoal da criança e sua inserção no meio social e cultural. (MAIA, 2014 p. 52).

A partir dos jogos, das brincadeiras e das atividades lúdicas, que é a ação da ludicidade (idem, p.23). Ou seja, “É a articulação da ludicidade e do lúdico” (AGUIAR; VIEIRA; MAIA, 2018), em sala de aula, cria-se um vínculo que é estabelecido entre as crianças por meio da interação no ato de brincar e/ ou jogar em que ocorre o diálogo e que permite essa inserção no meio social e cultural. Logo,

O jogo no ambiente escolar propicia a espontaneidade do aprender, facilita a integração e comunicação, criando, inevitavelmente, redes sociais e uma busca por responsabilidade e autonomia. O aprendizado se dá de forma natural, por meio da complexificação do pensamento e das ações de cada criança, cada uma ao seu tempo e também ajudada por todos. (MAIA, 2014 p. 53)

Esta ideia das brincadeiras, dos jogos e das atividades lúdicas proporcionar a criação de um vínculo entre as crianças, constitui uma fonte de desenvolvimento sobre a aprendizagem que dialoga com a teoria de Vygotsky quando esse nos fala da zona de desenvolvimento proximal e da importância da troca de experiência entre os pares (MAIA, 2014 p. 109). O aprendizado acontece por meio da interação que permite às crianças pensar, resolver problemas, levantar hipóteses, se expressar oralmente ou por meio da escrita, possibilitando a cada uma delas aprender em seu próprio tempo e com auxílio de todos os colegas.

Acreditamos que o brincar não está restrito a uma determinada idade. Logo, esse é um pressuposto de que podemos também trabalhar com o lúdico no Ensino Fundamental de modo

a auxiliar o processo de leitura e escrita. Infelizmente, no Ensino Fundamental a sala de aula nem sempre é um espaço lúdico, somente de estudar e prestar atenção. Então, fica sendo encarada como um ambiente não prazeroso, desestimulante e, quanto ao processo de leitura e escrita, pode ser um período difícil para o aluno.

Ao chegar ao Ensino Fundamental a leitura e a escrita aparecem como objetivos prioritários. Espera-se que, ao final dessa etapa, o aluno leia de forma autônoma textos adequados para sua idade, bem como compreenda e interprete o que está lendo. Porém, inicialmente, é preciso que o aluno tenha consciência do “porque” ler e como utilizar a leitura.

Um objetivo importante nesse período de escolaridade é que as crianças aprendam progressivamente a utilizar a leitura com fins de informação e aprendizagem (SOLÉ, 1998 p.34).

Assim, é importante que a criança saiba e compreenda a leitura e a escrita como uma forma de expressar suas opiniões, experiências, ideias, sentimentos e veja isso como uma forma de aprender, conhecer, aprofundar seus conhecimentos e se comunicar no mundo.

Adentramos então, especificamente, no que diz respeito à leitura e a escrita, baseado na concepção de Solé, (1998) e de outros autores, dialogando com o lúdico. A leitura e a escrita são tarefas diferentes, pois as estratégias de ensino da leitura diferem das estratégias de ensino da escrita. Embora, ambas não se dissociem. Não convém aqui aprofundarmos os conceitos de leitura e escrita, mas pensarmos como ocorre o lúdico na mediação desse processo para a aquisição da leitura e apropriação da escrita em uma turma de terceiro ano do Ensino Fundamental, que é o foco deste trabalho. Contudo, convém citarmos esses conceitos para subsidiar o que chamamos de ler e escrever. “Ler é compreender, e compreender é sobretudo um processo de construção de significados sobre o texto que pretendemos compreender” (SOLÉ, 1998 p.44).

Para ler é necessário que haja compreensão (saber, pensar). É preciso que o leitor atribua um significado ao que está lendo. Não basta apenas adquirir e se apropriar do código, mas compreender o que esse quer nos dizer. Assim, entendemos que escrever é, de modo geral, se apropriar do código e produzir um texto escrito (SOLÉ, 1998). Desta forma, “é preciso aprender ler e ler para aprender” (SOLÉ, 1998 p.46), pois quando a leitura envolve a compreensão, ler se torna útil para aprender significativamente. Segundo a autora,

quando um leitor compreende o que lê, está aprendendo; à medida que sua leitura o informa, permite que se aproxime do mundo de significados de um autor e lhe oferece novas perspectivas ou opiniões sobre determinados aspectos. (SOLÉ, 1998 p.46)

Porém, para que haja apropriação do código da escrita e compreensão ao ler é preciso que a leitura e a escrita sejam relevantes para os alunos. De acordo com Vygotsky:

O ensino tem de ser organizado de forma que a leitura e a escrita se tornem necessárias às crianças. Se forem usadas apenas para escrever congratulações oficiais para os membros da diretoria da escola ou para qualquer pessoa que o professor julgar interessante (e sugerir claramente para as crianças) então o exercício da escrita passará a ser puramente mecânico e logo poderá entediar as crianças; suas atividades não se expressarão em sua escrita e suas personalidades não desabrocharão. A leitura e a escrita deve ser algo de que a criança necessite. (VYGOTSKY, 1991, p.79)

Neste sentido, é preciso que o professor organize o estudo de forma a dialogar com os saberes construídos no cotidiano para que o aluno entenda a leitura e a escrita como “relevantes à vida”. E não as compreenda erroneamente como algo que precisa aprender porque lhe é imposto, sem ter uma explicação fundamentada e concreta da importância dessa aprendizagem. Isso é importante para que não venhamos a cair no exercício de uma leitura sem compreensão e uma escrita mecanizada. Como diz Vygotsky:

[...] a escrita deve ter significado para as crianças, de que uma necessidade intrínseca deve ser despertada nelas e a escrita deve ser incorporada a uma tarefa necessária relevante para a vida. Só então poderemos estar certos de que ela se desenvolverá não como hábito de mãos e dedos, mas como uma forma nova e complexa de linguagem [...] o que se deve fazer é ensinar às crianças a linguagem escrita, e não apenas a escrita das letras. (VYGOTSKY, 1991 p.78- 79)

Contudo, aprender a ler e escrever implica também o ensino específico da linguagem oral na aprendizagem do sistema da língua escrita (decodificação, metalinguística para a compreensão do código) e vice-versa e, de estratégias de ensino que não mencionaremos aqui, pois é uma temática muito ampla e demanda um estudo específico.

Neste sentido, se tratando do 3º ano do ensino fundamental que é o ano abordado nesta pesquisa, podemos perceber como os jogos e as brincadeiras auxiliam na aquisição da leitura e da escrita. A partir de minha vivência na turma, foi possível observar que o lúdico é trabalhado no desenvolvimento da leitura e da escrita por meio da ludicidade, ou seja, das ações do lúdico, que se dão por meio de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula. Essas atividades não se restringem somente ao jogo como objeto concreto, mas em atividades que promovem o criar, a linguagem oral, a autonomia, a aprendizagem significativa, a autoria, a socialização, o desenvolvimento integral da criança e a aquisição da leitura e apropriação da escrita. Ao desenvolver uma atividade lúdica, uma brincadeira ou um

jogo em sala de aula, o professor regente busca nesses, repertórios já trabalhados com os alunos, algo que tenha sentido para eles e que torne essa aprendizagem significativa. E assim é a leitura, “Para que alguém possa se envolver na atividade que o levará a compreender um texto escrito, é imprescindível verificar que esta *tem sentido*”. (SOLÉ, 1998 p.42).

Os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas propiciam aos alunos maior envolvimento nas atividades de leitura e escrita, pois eles interagem, dialogam e há uma aprendizagem mútua entre os alunos. Os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento da leitura e na apropriação da escrita, pois permitem aos alunos trabalhar coletivamente. Neste sentido, são motivados a pensar de maneira autônoma, a resolver situações problemas e a desenvolver a linguagem. Dessa forma,

Para que uma pessoa possa se envolver em uma atividade de leitura, é necessário que sinta que é capaz de ler, de compreender o texto que tem em mãos, tanto de forma autônoma como contando com a ajuda de outros mais experientes que atuam como suporte e recurso (SOLÉ, 1998 p.42).

Ao motivar o aluno o professor gera nele autoconfiança e segurança e torna a sala de aula um ambiente acolhedor propício para a aprendizagem da leitura e escrita na construção de seus conhecimentos. E por meio do lúdico, dos jogos e das brincadeiras a criança consegue alcançar uma autonomia que posteriormente contribuirá para a compreensão da leitura e escrita. Maia, (2014, p.55) fala da autonomia mediada por um adulto:

Em um primeiro momento, a criança aprende a jogar e posteriormente consegue sozinho produzir a jogada. Depois, começa a desenvolver autoria de pensamento quando reflete sobre o jogo e sugere novas regras, ou quando se pergunta onde foi que ela perdeu o jogo ou onde foi que ela ganhou o jogo.

Nisto consiste a autonomia que advém dos jogos e das brincadeiras, primeiro a criança aprende como jogar e depois adquire autonomia construindo seus conhecimentos. Assim também é a leitura e a escrita, a criança aprende e depois retira dos textos suas próprias conclusões e significados desenvolvendo sua “autoria de pensamento” (FERNÁNDEZ, 2001).

Em suma, podemos dizer que a aquisição da leitura e a apropriação da escrita por meio do lúdico consistem numa leitura e escrita que seja significativa, autoral, criativa, envolvente, a partir da qual o professor propicie um espaço alfabetizador acolhedor, seguro, onde a criança sinta que é capaz de ler e escrever e compreender a relevância desse ato como uma forma de comunicação, interação e aprendizagem para a vida toda.

## 2. JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES LÚDICAS

Neste capítulo, apresentaremos os dados referentes à nossa inserção na sala de aula do 3º ano do Ensino Fundamental do CAP, a partir de relatos de atividades desenvolvidas pelo professor regente em sala de aula, realizadas ao longo do período da pesquisa. São apresentadas cinco situações, as quais foram escolhidas porque evidenciam especificamente a relação estabelecida entre os jogos, as brincadeiras, as atividades lúdicas e a leitura e escrita, bem como trechos da entrevista feita com o professor e que nos ajudam a entender os fundamentos dessas práticas.

### 2.1 A presença do lúdico na prática docente

De acordo com Kishimoto (2011, p.24) brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica [...] é o lúdico em ação”. Nesta perspectiva, Almeida (2013) aborda que a brincadeira é compreendida como uma atividade recreativa que não possui regras explícitas, mas que podem ser criadas pelas crianças.

Jogo, para Kishimoto (2011) é entendido como uma atividade á qual pode ser vista como um sistema de regras explícitas, dotado de um fim em si mesmo e pode ser acompanhado de alegria ou tensão.

Já atividade lúdica, é a ação (jogar, brincar, criar, imaginar) da ludicidade (idem, p.23). “É a articulação da ludicidade e do lúdico” (AGUIAR; VIEIRA; MAIA, 2018). “Assim, a *atividade lúdica* pode envolver as ações da ludicidade, e são caracterizadas como aquelas que conduzem para a vivência e experiência da ludicidade” (LUCKESI, 2000 *apud* AGUIAR; VIEIRA; MAIA, 2018).

Assim, essas ações podem ser vistas nas atividades lúdicas, sendo as mesmas, muitas vezes presentes dentre muitas expressões como nos jogos, nas brincadeiras, nas atividades desenvolvidas em sala de aula e na prática docente desenvolvida e observada na turma X, do Colégio de aplicação- UFRJ. É importante destacar também, que as atividades lúdicas não se restringem apenas aos jogos e as brincadeiras. Podemos dizer que uma atividade é lúdica, quando o professor é lúdico e propicia aos alunos no desenvolvimento de uma atividade, ações lúdicas, onde os alunos consigam desenvolver sua imaginação, criatividade e as múltiplas práticas de linguagens.

Ao adentrar pelas portas da turma do 3º ano do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRJ, o foco das observações estava voltado para a aprendizagem da leitura/escrita e o lúdico, na maneira como ocorria a prática do professor regente utilizando os jogos e as brincadeiras em sala de aula, pensando no lúdico como um fio condutor para o processo de alfabetização das crianças. Neste direcionamento, prosseguimos com alguns relatos do cotidiano da turma observada que foram registrados no diário de campo da pesquisadora por via de transcrição de áudios, que exemplifica o lúdico – o jogar e o brincar atrelado à leitura e escrita.

### **RELATO 1**

O professor iniciou a aula da disciplina de Português fazendo a leitura coletiva da música “Ora Bolas”, do grupo Palavra Cantada. A música apresenta um menino a partir de seu brinquedo: a bola no pé. A partir daí mostra a inserção do menino em sua casa, que está na rua, na cidade, ao lado da floresta, que se encontra no Brasil e assim sucessivamente. Ao final, destaca a ideia de totalidade, ao mostrar que tudo isso faz parte do mundo, que é tão redondo quanto à bola que estava no pé do menino. Tendo explicado o teor da música, prosseguimos com o relato em que o professor explica aos alunos que a leitura é realizada pausadamente, sempre respeitando as pontuações. Em seguida, ouvimos a música e os alunos acompanharam com vozes e palmas de maneira bem divertida.

Podemos perceber nessa ação a presença da leitura, da oralidade, da participação dos alunos, do envolvimento e do professor mediando à leitura, intervindo e aproximando-os a dialogar sobre as informações que o texto queria transmitir, fazendo uma relação interdisciplinar entre a letra da música e os conteúdos de geografia trabalhados, como por exemplo, cidades, estados etc. Após, o professor explicou e exemplificou no quadro como usar o caderno, apontando a margem e suas pautas. Chamando atenção para o traçado da letra cursiva maiúscula e minúscula e, o capricho, estimulando à escrita. Ao terminar de escrever o cabeçalho no quadro, o professor fez uma “brincadeira com as palavras” dizendo: “É um, dois, três, vassoura, jacaré, jamelão [...] No decorrer das palavras, um aluno levantou a mão e perguntou:

“Tio, como faz mesmo o “J” com letra cursiva”? O professor foi ao quadro, traçou as linhas como se fossem as linhas do caderno e escreveu a letra, em seguida chamou o aluno até o quadro para que o mesmo também escrevesse. Percebemos que o movimento de conduzir o aluno até o quadro e o acompanhamento no traçado dessa letra gerou no aluno autoconfiança e contribuiu para um processo de alfabetização significativo. (DIÁRIO DE CAMPO, 2018)

E já! Podem começar a escrever. “- Então lançou o desafio da escrita cursiva. Eis que surgiu uma conversa entre os alunos: “Ele é doido!”, “Quem falou que o professor é doido? Ele não é doido, gente! “Ele só está brincando.” Essa fala abre espaço para pensarmos qual é o lugar do lúdico, do brincar e do jogar na alfabetização, será que o jogar e o brincar têm sido realizados nas salas de aula somente nos tempos livres ou têm sido parte do cotidiano escolar? Neste caso, o lúdico, o brincar faz parte do cotidiano escolar das crianças e está presente na prática do professor. Mas fica uma reflexão para nós “Qual é o lugar que o lúdico, o brincar tem ocupado nas salas de aulas”? Segundo Maia,

A utilização do lúdico na escola não visa competir ou retirar o espaço das disciplinas e sim agregar valores, motivar a participação dos alunos e desenvolver outras formas de construção de conhecimento. A interação com o conteúdo de outras disciplinas também pode ser desenvolvida por meio de atividades envolvendo o lúdico (MAIA, 2014 p.83).

Mediante este relato, visto que o lúdico é inerente ao ser humano (HUIZINGA, 2014), neste caso especificamente, associando ao ato de brincar/ jogar, podemos ver o lúdico ocupando seu lugar na alfabetização por meio da brincadeira, dos atos e das palavras proferidas pelo professor ao explicar os conteúdos. Propiciando um espaço lúdico, onde as crianças são estimuladas a interagir, participando de seu processo de aprendizagem e se apropriando da leitura e escrita com autoria. Cabe ressaltar que as ações do professor, sobretudo o planejamento e a organização devem estar de acordo com o que ele pretende alcançar. Neste sentido, concordo com o professor quando ele diz que:

*para que haja o ato lúdico, esse docente precisa se envolver nas atividades, propiciar um espaço acolhedor na sala de aula, em que cada aluno, criança, sujeito, eles possam dizer o que pensam, propiciando um momento de autoria de pensamento [...] (prof. Jonathan). (ENTREVISTA COM O PROFESSOR, 2018).*

Além disso, sendo essa, uma atividade lúdica em que o professor não necessariamente utiliza o jogo e a brincadeira como um objeto concreto, mas faz uso de uma palavra cantada e seu jeito de ser para envolver os alunos na atividade, acredito que desta maneira ele está abrindo espaço para o lúdico, os jogos e as brincadeiras em sala de aula. Concorro com o professor quando ele diz:

*Se eu realizo uma atividade e nessa atividade há interpretação de texto, e em sequência eu faço a correção junto com meus alunos e nesse movimento de corrigir essa atividade eu retomo alguma brincadeira, trago algum*

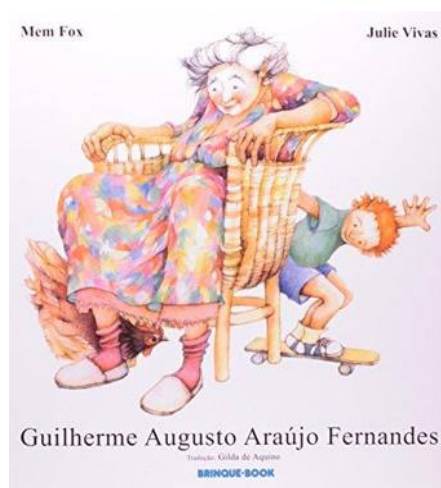
*exemplo do dia- a- dia, envolvo esses alunos nessa atividade por meio do meu jeito espontâneo de ser, acredito e sim, eu abro espaços para que esse jogar e esse brincar aconteçam na minha sala de aula (prof. Jonathan). (ENTREVISTA COM O PROFESSOR, 2018).*

## RELATO 2

Outro relato que podemos aqui mencionar, pensando em estratégias pedagógicas que contribuem para interação entre a linguagem e o lúdico, para que cada aluno aprenda no seu tempo e avance na leitura e na escrita, é o processo de criação de um jogo da memória. Uma atividade também realizada pelo professor na turma.

A construção do jogo da memória se deu a partir da leitura do livro “Guilherme Augusto Araújo Fernandes” (FIGURA 4), escrito por Men Fox (2009), cuja história parte da curiosidade de Guilherme em querer saber qual o significado da palavra “memória”. Com base nessa história o professor iniciou em sala de aula atividades, jogos e brincadeiras que tinham como o eixo norteador a “memória”.

Figura 3 - Capa do Livro



Fonte: Men Fox (2009)

Iniciou com o ato de jogar. “Quem aqui já brincou de jogo da Memória?”, “Para que serve?”. Os alunos respondiam conforme as suas vivências que o jogo serve para estimular a memória, para se divertir, e cabe mencionar que dos 25 alunos, somente três disseram que nunca tinham jogado. Quanto às regras a turma explicou que é necessário encontrar os pares das cartas para que se vença o jogo. Cabe destacar que enquanto jogavam (FIGURA 5) cada grupo formado por três a quatro integrantes espalharam as cartas no chão, uns deixaram de modo aleatório, outros enfileiraram-nas. Neste ato de jogar cada grupo estabelecia as suas regras para iniciar o jogo, ora com “ímpar ou par”, ora com “sorteio de nomes”. Diante dessas duas ações podemos identificar estratégias para iniciar a partida, uma que corresponde ao



campo da matemática e outra da linguagem, nesse caso cada aluno escreveu de maneira espontânea em um pedaço de papel o seu nome, enrolou e colocou para o sorteio. Ao final deste primeiro momento o professor fez uma roda de conversa sobre o jogo e questionou: “De que maneira o jogo nos ajuda pensar na leitura e na escrita?” uma aluna respondeu: “memória, melhora a memória, tenho que gravar onde estão as figuras”, um menino continua: “professor, no meu grupo escrevemos os nomes para sortear, fomos anotando a pontuação, eu ganhei (risos)”.

Figura 4 - Jogo da Memória



Fonte: Aguiar (2018)

No segundo momento ocorreu a criação do jogo da memória (FIGURA 6). Cada aluno recebeu duas folhas de papel ofício A4, dobramos em 8 partes iguais em seguida cada aluno ilustrou conforme o seu desejo desenhos que formassem pares. Ao término das ilustrações receberam duas folhas de papel Collor Set, para que cada carta não ficasse maleável e transparente, impossibilitando de ver a imagem quando estivessem sobre a mesa ou no chão.

Figura 5 - Criação do Jogo da Memória



Fonte: Aguiar (2018)

É importante ressaltar que após a construção do jogo foi conversado com os alunos que os jogos possuem as suas regras, com isto o professor registrou no quadro com letra bastão o passo a passo de como brincar “jogo da memória”. Neste sentido nos aproximamos das ideias de Solé (1998) ao escrever que nós professores devemos favorecer um ambiente alfabetizador onde a criança descubra que “ler é divertido, que escrever é apaixonante” mencionando que o lúdico, o brincar devem permanecer atrelados a este processo e no momento oportuno oferecer condições para que cada aluno amplie a sua “linguagem oral e escrita, sobre as palavras e os sons” (SOLÉ, 1998, p.56).

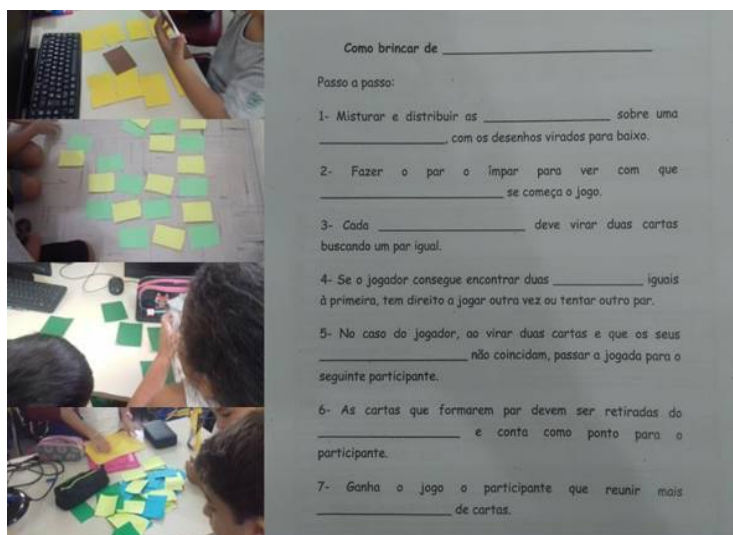
Pensando nesta ampliação de repertório da linguagem oral e escrita o professor perguntou aos alunos e retomou a questão anterior “para que serve as regras de um jogo”. Nas falas das crianças, as regras servem “pra jogar certo, pra saber jogar direito, para não jogar errado, para aprender a jogar”.

Durante o processo de construção coletiva e estímulo da linguagem oral entre as crianças e as regularidades da escrita alfabética, neste processo o professor foi recapitulando alguns conteúdos trabalhados em sala de aula como: separação de sílabas, ortografia, o uso da letra maiúscula e minúscula e pontuação, e a ampliação do vocabulário. Destacando as etapas do jogo, o quantitativo de participantes e quantas cartas existem. Neste momento de registro coletivo os alunos sugeriram que o participante que virasse as duas cartas e encontrasse as imagens iguais poderia jogar novamente. Porém, surgiu um questionamento quanto ao uso da palavra “pode” e “deve”:

[...] o professor perguntou: “- É “pode” ou “deve”? Como a gente escreve? Que palavra devo usar “pode” ou “deve”?” Por que não posso usar “pode”?” levando-os a refletirem sobre o significado destas palavras e a melhor maneira de colocá-las na frase em que estava sendo construída”. Um aluno então respondeu: “- É porque se ela pode, se ela não quiser, não faz. Será que é isso tio?” Então, o professor explicou a diferença entre as palavras “pode” e “deve”. Percebemos com esse fato a ampliação do vocabulário, o pensamento crítico dos alunos e o posicionamento do professor alfabetizador em construir uma linha de raciocínio lógica com os alunos. (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

Depois da construção coletiva das regras do jogo, os alunos brincaram com o jogo. As regras foram digitadas e impressas. O professor retirou algumas palavras do texto para que os alunos completassem as lacunas (FIGURA 6), como uma forma de registro que havia sido construído oralmente e coletivamente no quadro.

Figura 6 - Regras do Jogo



Fonte: Aguiar (2018)

Enquanto os alunos preenchiam as lacunas com as palavras que faltavam, um aluno questionou aos colegas “cartas escreve com ‘c’ ou com ‘k’”, “jogo, uso “u” ou “o”” e por meio das interações com seus colegas de turma ia pensando neste sistema de escrita expondo as suas dificuldades e facilidades, “Use a memória para lembrar como deve escrever”! “exclamou um aluno com dúvidas se memória escreve com letra maiúscula ou minúscula”. Concordando com os escritos de Solé:

Aprende-se a ler e a escrever lendo e escrevendo, vendo outras pessoas lerem e escreverem, tentando e errando, sempre guiados pela busca do significado ou pela necessidade de produzir algo que tenha sentido. (SOLÉ, 1998, p.61)

Articular jogos e brincadeiras à alfabetização é propiciar abertura de “autoria de pensamento”, sendo cada sujeito autor de sua aprendizagem, pois no ato de jogar e brincar há trocas de conhecimento entre sujeitos “aprendentes” e “ensinantes”, onde cada um contribui do seu modo e da sua maneira para aprendizagem, desse modo Fernández (2001, p.35) esclarece: “o espaço de aprender o mesmo espaço de ensinar”, igualmente continua: “Aprender é apropriar-se da linguagem [...] aprender é reconhecer-se [...] fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis” (FERNÁNDEZ, 2001, p.36).

### RELATO 3

Partimos agora para outro relato de atividade desenvolvida na disciplina de Português, denominada “Circuito de atividades”. Esta atividade foi pensada no sentido de propiciar um

espaço lúdico e o desenvolvimento da leitura, escrita, criatividade e a socialização entre os alunos.

O professor dividiu a turma em seis grupos de quatro alunos (FIGURA 7) e cada grupo recebeu um material e uma tarefa a ser realizada. As tarefas eram: Jogo da memória, neste os alunos deveriam criar estratégias para jogar, sejam duplas ou em grupo, quem ia ser o primeiro a iniciar a jogada, como iam decidir e anotar a pontuação; Livros diversos, neste os alunos deveriam fazer a leitura de livros em duplas ou individuais; Massinha, neste o criar era livre; Atividade de escrita, neste os alunos deveriam lembrar os objetos que trouxeram para a atividade sobre memória <sup>4</sup>e fazer uma escrita explicando o que estes objetos significavam para si. Cabe ressaltar que durante a aula o professor cronometrava o tempo em cada atividade, e quando ele dissesse: “- Trocando de mesa”. Todos deveriam trocar, desta forma todos participavam de tudo.

Figura 7 - Circuito de Atividades

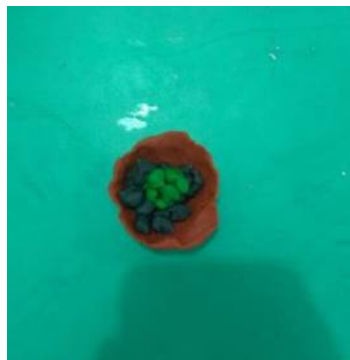


Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

Durante a atividade foi possível observar que ao propiciar um espaço lúdico, facilitador da aprendizagem, o aluno se sente seguro e desenvolve a imaginação e a criação. Desta forma a atividade criativa vem acompanhada de prazer e sentimentos de satisfação, pois a criança percebe que é capaz de criar coisas e ser responsável pelo seu próprio pensamento. (MAIA, 2014). Concordando com Winnicott, 1975: “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (WINNICOTT, 1975, p.57). Podemos ver isso por meio de uma arte feita pelas crianças com massinha de modelar (FIGURA 8).

<sup>4</sup> Nesta atividade todos os alunos trouxeram objetos para a sala de aula, e em roda, cada um explicou o que esse objeto representava para si. Qual o significado desse objeto em sua memória.

Figura 8 - Feijoada



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

Ao elaborar esta escultura um aluno me chamou e disse: “- Tia, eu fiz um prato de feijoada! Esses são os grãos”. Então perguntei: “- Porque fez um prato de feijoada?” Ele respondeu: “- Porque eu gosto muito.” (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

O brincar permite à criança expressar sua criatividade e imaginação. Neste sentido, quando a criança faz, por exemplo, uma escultura de massinha ou uma figura desenhada no papel, entre outras coisas que ela quiser imaginar que seja, ela está utilizando a arte e se expressando de maneira concreta fazendo uso, nesse caso, da linguagem artística.

É importante ressaltar também que durante o momento de leitura, enquanto caminhava entre os grupos para observar as produções, um aluno disse: “- Tia, é por isso que eu não gosto de ler, esse livro não tem palavras, só tem imagem. Aí, eu tento entrar dentro do livro, tia.” A partir desta fala conversamos acerca das ilustrações do livro, que as imagens possuem uma narrativa e que neste caso, cada um tem sua própria interpretação a respeito da mensagem que o livro quer transmitir por meio das imagens.

Quanto ao Jogo da memória foi possível observar que há uma construção de repertório nas estratégias utilizadas pelos alunos. Ora jogavam em duplas, ora jogavam em grupo. Uns faziam “zero” ou “um”, outros escreviam os nomes em pedaços de papéis e sorteavam para saber quem iniciaria o jogo. Podemos perceber a presença de estratégias correspondentes ao campo da matemática e da linguagem durante esse momento.

Quanto a escrita alfabética foi possível observar a presença de erros ortográficos como, por exemplo, o uso de “m” ou “n” antes de “p” e “b”, o uso de “s” ou “z” “ss” ou “ç”, dentre outros, e os alunos refletindo junto ao professor essa escrita.

A medida que os alunos iam terminando suas escritas, o professor fazia a leitura. Nesse movimento o professor percebeu erros ortográficos como por

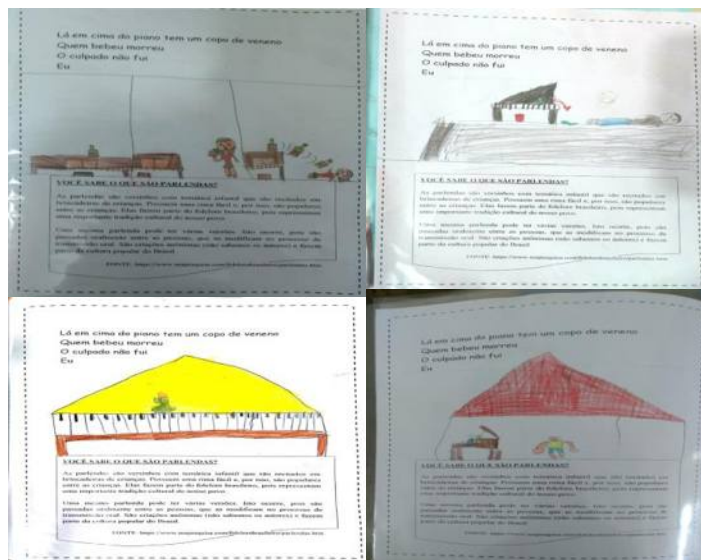
exemplo, o uso da letra “n” antes de “p” e “b”. Neste sentido, parou a atividade, explicou e cantou uma música com a seguinte regra: antes de “p” e “b” só se usa “m” (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

#### RELATO 4

Podemos mencionar também a atividade lúdica “Parlendas”. Chamamos de atividade lúdica, pois propicia o criar, a linguagem oral e escrita e consequentemente o brincar. E como consequência dessa atividade lúdica, foi realizada a brincadeira “Lá em cima do piano”. É importante também ressaltar que esta atividade foi desenvolvida na disciplina Oficina da Palavra.

A brincadeira se deu a partir de uma atividade de escrita trabalhada em sala de aula, cujo tema era “Parlendas” (FIGURA 9).

Figura 9 - Atividade de Escrita Parlendas



Fonte: Banco de dados de Sant’Anna (2018)

Nesta atividade o professor explicou o conceito de parlendas, bem como os versos da parlenda “Lá em cima do piano”. Em seguida, foi pedido aos alunos para criar um desenho que ilustrasse os versos da parlenda e colorir. Após, conversamos acerca do significado, sua estrutura e recitamos os versos. Cabe ressaltar que o professor também recitou outras parlendas. Depois desta atividade a brincadeira de roda foi iniciada (FIGURA 10).



Figura 10 - Brincadeira “Lá em cima do piano”



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

Inicialmente, todos os alunos deram as mãos formando uma grande roda e sentaram-se no chão da sala de aula. Em seguida, cada aluno colocou uma mão em cima da mão do colega de maneira que uma mão ficasse em cima e a outra embaixo. Enquanto cantavam a parlenda “Lá em cima do piano tem um copo de veneno, quem bebeu morreu o culpado não fui eu”, batiam na mão do colega. Ao cantar o final da parlenda, na mão de quem parasse saía da roda. O vencedor era quem permanecesse na roda até o fim.

Durante a brincadeira foi possível perceber o prazer, a participação, o divertimento dos alunos por meio da entonação da voz e expressão corporal ao cantar a parlenda e finalizar a brincadeira, bem como o desenvolvimento da oralidade e do ritmo. Mas também, houve descontentamento, como por exemplo, todos desejavam permanecer na roda até o final da parlenda mas só um seria o finalista.

Ao brincar com parlendas, estamos estimulando a leitura ao ler os versos, a oralidade, a interpretação, a escrita por meio da estrutura da língua e das variações da linguagem, o vocabulário, além da interação o repertório cultural, expressão corporal e ritmo. Segundo o professor,

*Em alguns momentos em sala de aula, eu trago a discussão o repertório. Meus alunos não têm clareza de que aquela atividade está destinada para ampliação do repertório cultural, mas desenvolvo a atividade que propicie esse movimento, o desenvolvimento da própria oratória, quer dizer, da oralidade desses alunos. Então, faço essas atividades como, por exemplo, termino uma aula com uma brincadeira e esta retoma a esses objetivos propostos, desenvolver a oralidade dos estudantes. Como por exemplo, uma palavra cantada que é muito utilizada “Lá em cima do piano”, eu trabalho ritmo, possibilidades de aumentar o repertório desses alunos, o acréscimo de outras palavras e, em outra aula eu retomo essa cantiga, trazendo outras*

*contribuições da própria realidade, o que é piano, e a partir disso a gente começa a desenvolver a escrita e a leitura* (prof. Jonathan).

## RELATO 5

Por fim, é importante destacar a atividade lúdica nomeada por “Sugiro que...” Esta atividade foi pensada com o objetivo de solucionar e resolver as situações problemas existentes dentro do contexto da sala de aula, pensando também em uma estratégia em que os alunos pudessem expressar suas opiniões, compartilhá-las com todos os colegas, ser ouvidos, refletir e envolver-se na tentativa de sanar os problemas e, trabalhar dentro desse contexto com a escrita e a oralidade. Podemos dizer que esta é uma atividade lúdica, pois o professor, ao mediar à atividade, ele propiciou aos alunos a participação, o envolvimento, a resolução de problemas, bem como a maneira lúdica do professor ao mediar à atividade, sem que haja uma “punição”, mas uma forma de refletir e solucionar os problemas da turma de maneira descontraída, lúdica.

Nessa atividade, os alunos juntamente ao professor chegaram à conclusão de que era preciso uma caixa de sugestões. Então, confeccionaram a caixa e a nomeou de “Sugiro que...” (FIGURA 11). A caixa ficava exposta em cima de uma mesa no canto da sala de aula, todos os dias.

Figura 11 - Atividade “Sugiro que...”



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

No decorrer do dia, à medida que os conflitos aconteciam, os alunos escreviam em tiras de papéis suas sugestões (FIGURAS 12 a 16) para os problemas ocorridos e, ao final da aula, o professor fazia a leitura das sugestões e o aluno explicava para os demais colegas o porquê dessa sugestão. Dependendo de quão urgente fosse o problema, é importante destacar que o professor interrompia a aula para tratar o assunto e trazer os alunos para a reflexão do suposto problema (FIGURA 17).



Figura 12 – Sugestões dos alunos

Sugiro que...  
quando um ou mais alunos  
da turma se desentendem, conversem  
-se individualmente com todos os  
alunos que se desentenderam.

Figura 13 – Sugestões dos alunos

Sugiro que: Dugam o  
professor. Thalita

Figura 14 – Sugestões dos alunos

Sugiro que a sala da 13ª tem se condicionado  
na sala POR QUE TA MUITO CALOR

Figura 15 – Sugestões dos alunos

RO QUE EV AL BE DESA O PRO FE  
1 SUGIÃO QUE A TURMA 13ª MELHORE

Figura 16 – Sugestões dos alunos

SUGIRO QUE TENHA BRICADOURA E TENHA A TEMPO  
LIVRE TODO DIA

Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

Figura 17 – Reflexão de problemas



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

É importante destacar, nessa atividade, uma fala importante do professor em diálogo com a turma:

Turma, estamos aqui para estabelecer alguns acordos juntos com vocês. Alguns professores, inclusive eu, temos reclamado que não estamos sendo ouvidos, há muita conversa fora de hora e isso tem atrapalhado nossas aulas. Eu acredito que todos aqui gostam de ser ouvido e nós também precisamos ser ouvidos. Então, escute seus professores pra não ter dúvidas, porque as dúvidas também surgem pelo fato de não se concentrar. A escola também é um lugar da gente aprender a se concentrar e a criar momentos de concentração. (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

Podemos observar durante esse momento de resolução de problemas, os alunos participando, refletindo e criando medidas que poderiam ser tomadas por eles próprios para que resolvesse esse problema na turma. Assim, podemos perceber o envolvimento dos alunos até chegar a um comum acordo, a participação, o professor interagindo e mediando esse diálogo.

É importante destacar que esta pode ser considerada uma atividade lúdica, pois o professor, ao mediar a atividade, propiciou aos alunos a participação, o envolvimento, a resolução de problemas de maneira descontraída, lúdica, bem como o desenvolvimento das múltiplas linguagens. Podemos ver também, a resolução de problemas não só ocupando o campo da matemática, mas também o campo da alfabetização, havendo aí uma interdisciplinaridade. Nas palavras do professor, ele explica:

*Porque algumas vezes a gente se remete a esta palavra “situação problema” ao campo da matemática, mas ela perpassa também ao campo da alfabetização, pois não há nenhuma restrição e o importante é trabalhar a interdisciplinaridade de saberes (prof. Jonathan). (ENTREVISTA COM O PROFESSOR, 2018).*

### **3. VAMOS NOS APROPRIAR DA LEITURA E ESCRITA BRINCANDO / JOGANDO?**

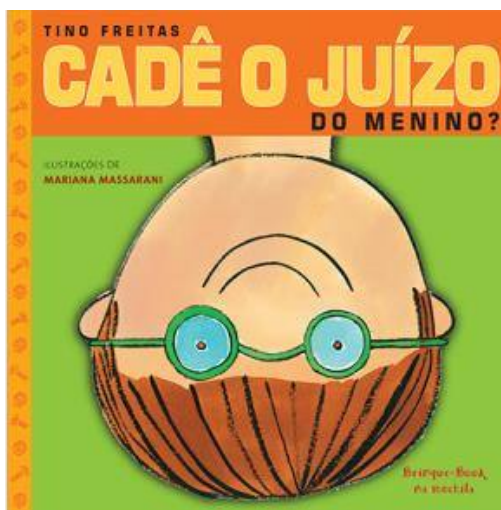
Neste capítulo, apresentaremos três relatos de atividades (jogos, brincadeiras e atividades lúdicas) desenvolvidas pela pesquisadora no 3º ano demonstrando o encontro entre “brincar” e “alfabetizar”, destacando o jogo como uma “ferramenta chave” e constitutiva de um ambiente alfabetizador, auxiliando na apropriação e aquisição da leitura e escrita no terceiro ano do Ensino Fundamental. Visto que, cada vez mais, as crianças estão perdendo o espaço do brincar, do jogar, da brincadeira no contexto escolar e sendo exigido o domínio de conteúdos, nosso desafio é romper com esta concepção e tornar a sala de aula um espaço lúdico, um ambiente alfabetizador, para facilitar a aprendizagem da leitura e escrita. É importante mencionar que as atividades aqui relatadas foram planejadas sob a orientação do professor, de acordo com o seu planejamento.

Destacamos que a realização destas atividades com as crianças foi uma maneira que a pesquisadora encontrou para evidenciar o lúdico, os jogos e as brincadeiras especificamente no auxílio da aquisição e da apropriação da leitura e escrita, além de ser um dos requisitos do projeto no qual foi desenvolvida essa pesquisa.

#### **ATIVIDADE 1**

Iniciamos esta atividade com a leitura do livro “Cadê o juízo do menino?” (FIGURA 18), escrito por Tino Freitas (2009), a história parte da busca do menino por seu juízo, iniciando com a metáfora que o juízo é um parafuso que a gente deixa apertado para a cabeça fazer nada errado. O menino, personagem central da história, acordou um dia sem parafusos e viveu inúmeras atrapalhões. E a pergunta que percorreu o enredo desta história foi: “Quem será que vai achar o juízo do menino?”.

Figura 18 – Livro Cadê o juízo do menino?



Fonte: <https://www.brinquebook.com.br/brinque-book/cade-o-juizo-do-menino>

Feito um breve resumo do que se trata o livro, é importante destacar que durante a leitura desta obra para os alunos, enquanto estavam sentados em círculo e no vai e vem de uma página, entre os versos de cada linha, e as frases entoadas pela pesquisadora, uma aluna interpelou: “Tia, as palavras estão rimando!”. Que descoberta, de uma aluna marcada pelos outros professores como a que não sabia escrever e associar as terminações das palavras a outras. E no final da leitura do livro, a pesquisadora teve a ideia de perguntar aos alunos quais as palavras que rimavam segundo as suas terminações.

Vou ler para vocês uma parte do livro e gostaria que vocês observassem as terminações das palavras: “Ô menino sem juízo! Me dá um trabalho diário... Vê se acha o parafuso, aí dentro do armário!” Quais as palavras que rimam? Perguntou a pesquisadora. A turma atenta, respondeu “armário”, “diário”. Rapidamente ela entrevistou: “existem outras palavras que rimam com armário?” Um menino sentado no círculo responde “Dário”, a menina do lado esquerdo aponta para o alfabetário que estava em cima do quadro “tem um jogador Romário, rima com Dário e diário”. (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

No decorrer da leitura, um aluno disse: “O livro é de cabeça para baixo porque o menino plantava bananeira” e este comentário nos abriu a possibilidade de conversar sobre a capa do livro (FIGURA 18), as ilustrações que nos ajudam entender a história para além das palavras mencionadas em cada página, pois as imagens não possuem um caráter utilitário, meramente instrumental de interpretação das palavras, mas possuem também uma narrativa e compõem as diversas maneiras de leitura e letramento (FARIA, 2012). Nesta perspectiva havíamos planejado que conversaríamos com os alunos sobre a “narrativa de um livro de

imagem” e suas devidas articulações para se pensar a capa do livro “Cadê o juízo do menino?”.

Mediante uma conversa entre a pesquisadora e o professor, foi planejada a proposta da conversa sobre a “narrativa de um livro de imagens” com os alunos:

Professor - Quais estratégias podemos utilizar em sala de aula para que os alunos do terceiro ano compreendam a narrativa de uma imagem/capa de um livro?

Pesquisadora - Eles podem construir uma capa a partir da observação do livro lido.

Professor - O que mais trabalhamos?

Pesquisadora - A capa

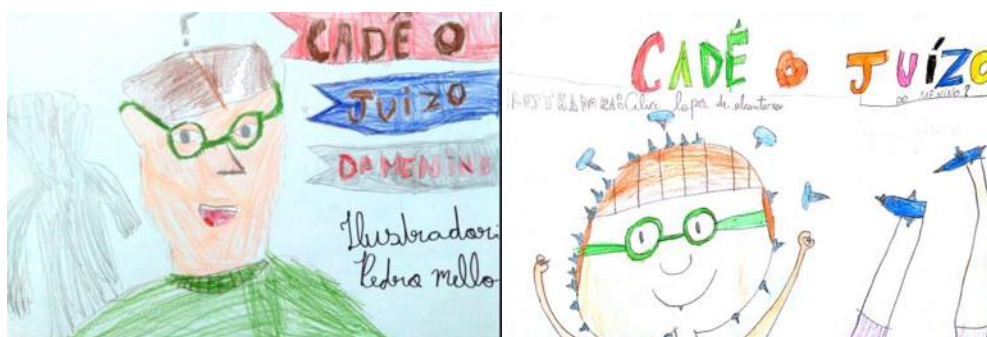
Professor - Digo nos elementos estruturantes de uma capa?

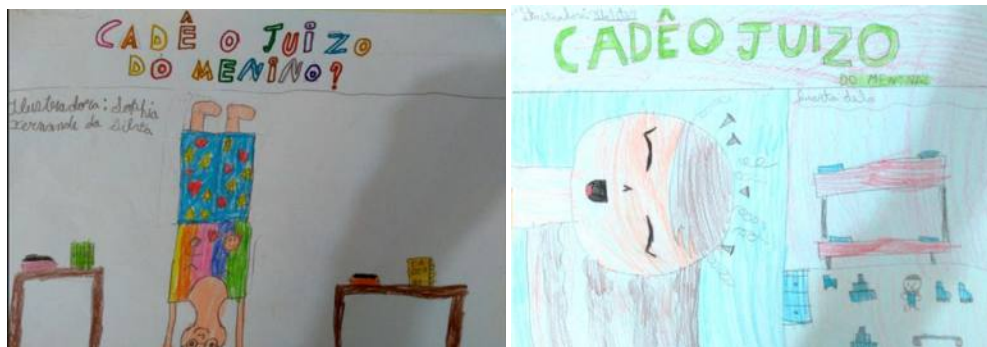
Pesquisadora - As palavras, o título.

Professor - Muito bem! (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

A partir desta conversa iniciamos com a turma a construção de uma nova capa para o livro. Os alunos assumiram a postura de um ilustrador, pensaram em novos elementos como o desenho, a forma das palavras, o tamanho de cada letra e por final o nome do ilustrador (FIGURA 19). Nesse movimento de pensar uma nova capa, traçar alguns rascunhos, colorir as formas rabiscadas e preencher as letras com hidrocor é o momento de desenvolver a autoria de pensamento, o senso crítico de pensar alternativas para uma capa que chame atenção de um leitor e até mesmo o desenvolvimento de sua criatividade e o ato de imaginação. Isto é brincar, isto também é jogar, permitir a abertura de associações de aprendizagens adquiridas às outras formas de pensar e registrar como postulou Macedo, Petty e Passos (2005) no livro “Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar”.

Figura 19 - Nova capa para o livro

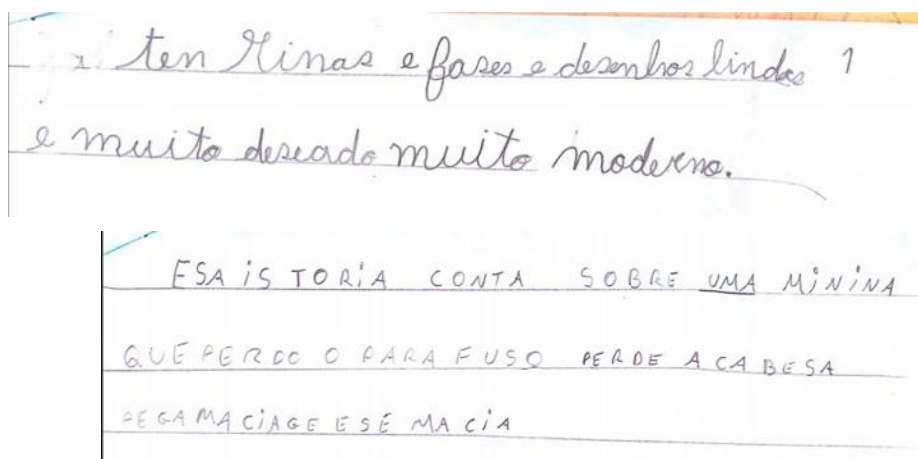
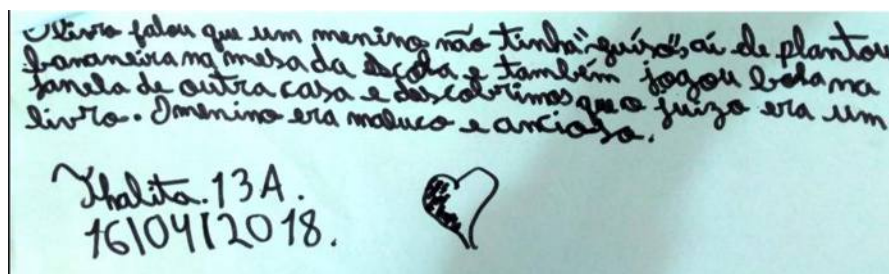




Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

Após a criação de uma nova capa, os alunos escreveram um breve resumo da história em uma tirinha de papel retangular (FIGURA 20), esta proposta tinha a intencionalidade de compreender como cada aluno estava se apropriando da escrita alfabética e, por fim, avaliar as possíveis intervenções para que cada sujeito avance na escrita (SOLÉ, 1998).

Figura 20 - Resumo da história



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018)

Posteriormente à leitura cuidadosa de cada resumo, a pesquisadora observou nas palavras que as crianças ainda possuíam dificuldade quanto à escrita convencional, como por



exemplo, se “parafuso” escreve com “s” ou “z”, pois na pronúncia o som emitido é de “z”<sup>5</sup>. É importante destacar que durante uma conversa de planejamento conversamos acerca do desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula para que cada criança se aproprie dos códigos da escrita, apostando no brincar como uma maneira de tornar a aprendizagem significativa para as crianças. Como foi escrito no diário de campo:

Foi em um desses planejamentos que a pesquisadora questionou ao professor onde o lúdico e o brincar ocupa suas aulas. “ele está em minha ação diária, no envolvimento, no olhar para meus alunos e perceber o que eles precisam avançar e dar o suporte necessário para que utilize a escrita de maneira que faça sentido em sua vida”. O lúdico e o brincar são construções diárias e que precisa de investimento, interação, envolvimento e a busca de dar oportunidade para todos os alunos, ir com jogos concretos e jogos simbólicos, isto significa que posso brincar com as palavras, com os poemas, com os livros. Lúdico e brincar diz respeito a relações que estabeleço com o outro, é ter sensibilidade - Disse o professor. (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

## ATIVIDADE 2

Esta atividade foi uma sequência da atividade anterior. Após realizar a atividade citada acima, durante o encontro de planejamento a pesquisadora pensou em elaborar/criar o jogo “Soletrando” (FIGURA 21). Este jogo tem como objetivos: I) ampliar o repertório de palavras; II) compreender a grafia correta das palavras; III) desenvolver a percepção entre os modos de falar e escrever; e, IV) promover a interação entre os alunos, professor e pesquisadora por meio do ato de brincar/jogar.

Figura 21 - Jogo Soletrando



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna (2018).

<sup>5</sup> Outras palavras: penteava, igual, história, juízo, desenhar, quando, esperto, pensamento, perdeu, texto, brinquedos, bagunça, maluquinho, cabeça, parafuso, fazer, desordeiro, gargalhada, ansioso, resumo, banheiro, sonolento, trapalhadas, maluquices, aventura, menino, exemplo, máquina, contar e brincadeira.

As palavras registradas nas fichas são aquelas cujos alunos escreveram com erros ortográficos, e a proposta deste jogo é atrelar o brincar com aprender – pensando em novas regularidades para esta escrita alfabética, assim o jogo “Soletrando” buscou a articulação entre “alfabetizar” e “brincar”, sendo o lúdico uma possibilidade para o desenvolvimento da autonomia e do ato criativo de cada aluno, propiciando um ambiente alfabetizador e facilitador da aprendizagem, que está inserido neste “ciclo da infância” (BRASIL, 2008).

Para o início do jogo, dividimos a turma de 25 alunos em cinco grupos, cada grupo composto por cinco alunos – por meio de um sorteio aleatório. Em cada grupo eles discutiram e escolheram um representante para retirar da caixa uma palavra que deveria soletrar (FIGURA 22).

Figura 22 - Palavras



Fonte: Banco de dados Sant'Anna (2018)

“É um, é dois, é três” disse a pesquisadora apontando para o grupo que retirou a palavra “pensamento”, “podem soletrar”. Se o grupo soletrasse a palavra de maneira não convencional esta passava para o próximo grupo. É importante destacar que antes de iniciar o jogo a pesquisadora leu e conversou com as crianças acerca das regras do jogo.

Após, o representante do grupo sorteou na caixa a palavra e o professor fez a leitura da palavra para cada grupo, de acordo com a respectiva ordem dos grupos. No decorrer do jogo foi sorteada a palavra “desenhar”, logo, um aluno conversando com os colegas me chamou e disse: “- Tia, desenhar é com Z!” o outro respondeu “- Não é não!” e ficaram naquela inquietação. Então, escrevi a palavra no quadro e expliquei o porquê. Outra palavra que causou bastante dúvida nos alunos foi a palavra “penteava”, observei que



durante as conversas surgiram dúvidas quanto ao uso da letra “n” ou “m” e “e” ou “i” então, eles repetiam várias vezes em voz baixa a palavra, como se a sonorização representassem a grafia. Uma aluna me procurou e falou: “Tia, esse jogo é muito difícil, faz a gente pensar muito”. Questionei: você gostou do jogo?” Ela respondeu: “Gostei. É muito legal.” (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

Nos relatos das crianças foi possível perceber o quanto elas se envolveram durante o jogo “Soletrando”, pois soletrar, formar as palavras caminham juntos com o ato de brincar. Jogo de competição? Para alguns, mas o que presenciamos foi à cooperação em ajudar cada colega caminhar na escrita e no reconhecimento das letras, formando palavras escritas de maneira correta – mais do que apontar erros ortográficos, todavia refletir sobre eles, com base na ação do brincar, do jogar. Este percurso iniciou com a leitura de um livro, criação de uma capa, elaboração de um resumo, e por fim para tornar a escrita um movimento reflexivo apostamos no jogo como uma forma didática e metodológica de avançar na escrita, com a finalidade de trazer à tona o lugar do brincar e do jogar no processo de alfabetização desses alunos.

Nessa premissa, acreditamos que o jogo e as brincadeiras são uma das maneiras de se alcançar a aprendizagem tornando a aquisição da leitura, da escrita como algo que tenha sentido, apostando em estratégias e aproximações que dialogam com o “mundo de significados de um autor”, neste caso cada aluno é autor, protagonista de sua aprendizagem (SOLÉ, 1998, p. 46). Entretanto, Solé esclarece para que nossas crianças se apropriem da leitura e da escrita

[...] é preciso que adultos interessados e que saibam ensinar se proponham a tornar acessível a linguagem escrita para as crianças sob sua responsabilidade, o que implica observá-las e a ajudá-las a ir além de onde se encontram, e daí um pouquinho mais além... em um processo que não poderia ter fim. [...] é necessário levar em conta o que a criança sabe sobre a linguagem oral e escrita, sobre as palavras e o os sons e oferecer-lhe a informação que ela requer no momento oportuno. (SOLÉ, 1998, p.56).

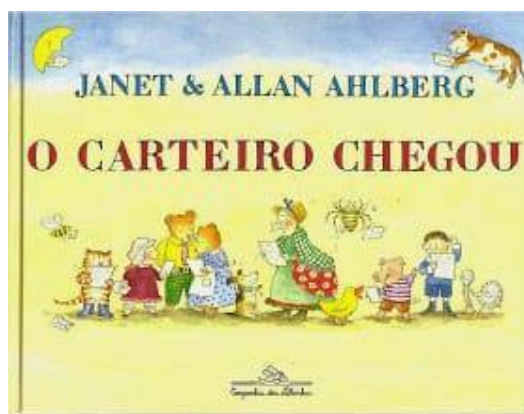
Neste sentido, podemos dizer que o professor é a figura indispensável neste período de consolidação da apropriação da leitura e escrita, para tornar esse caminho menos árduo para os alunos. Com isso, podemos perceber também que a figura do professor está para além de possuir e transmitir informações, como diz Fernández: “Embora os professores precisem possuir informação, sua função principal não é transmiti-la, mas propiciar ferramentas e espaço adequado (lúdico) onde seja possível a construção do conhecimento” (FERNÁNDEZ, 2001, p. 31).

### ATIVIDADE 3

Esta atividade foi desenvolvida a partir do conteúdo que o professor regente estava trabalhando com os alunos em sala de aula. Podemos chamar essa atividade de lúdica, “Cartas para a família”, pois propicia o criar, o envolvimento, a participação, a autoria de pensamento, sendo a escrita dessa carta algo significativo para os alunos compreenderem a escrita e a leitura como uma forma de se comunicar com o outro. É importante destacar que esta atividade foi realizada na disciplina Oficina da Palavra.

Iniciamos esta atividade com a leitura do livro “O carteiro Chegou” (FIGURA 23), escrito por Janet e Allan Ahlberg (2007), cuja história parte de um conto de fadas em que os personagens como, João, o gigante, Cachinhos Dourados, Urso, a Bruxa, dentre outros, escrevem cartas uns para os outros e o carteiro vai até as casas fazer a entrega dessas cartas.

Figura 23 - Capa do Livro



<http://abcdaeducacaoinfantil.blogspot.com/2015/03/livro-o-carteiro-chegou.html?m=1>

Após a leitura do livro, iniciamos uma conversa com os alunos a partir de algumas questões. “Qual carta vocês mais gostaram?” “Quem já escreveu uma carta para alguém?” “Para que serve a carta?” “Alguém sabe como se escreve uma carta?” e retomamos ao que o professor já havia explicado anteriormente sobre os elementos que compõem uma carta – destinatário, remetente, data, assinatura, endereço e o texto. Tendo feito essa conversa, propomos a turma que confeccionasse uma carta (FIGURA 24 a 32) para um integrante de sua família explicando como é estudar no CAp – UFRJ.

Figura 24 - Cartas

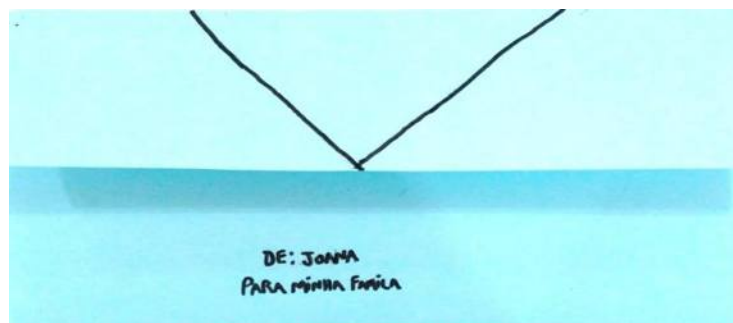
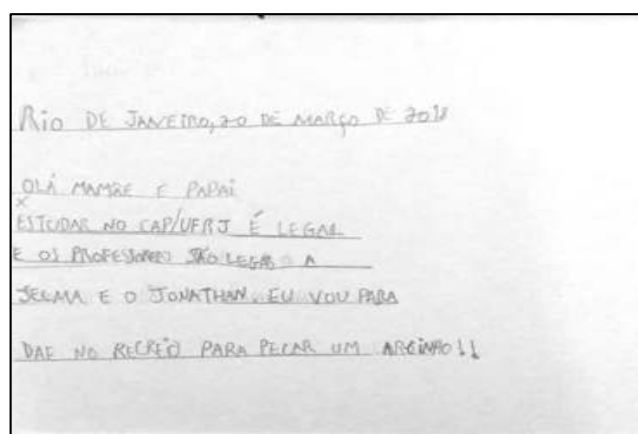


Figura 25 - Cartas



“Olá mamãe e papai

Estudar no CAP/UFRJ é legal. E os professores são legais, a Selma e o Jonathan. Eu vou para a DAE no recreio para pegar um arziho”.

Figura 26 - Cartas

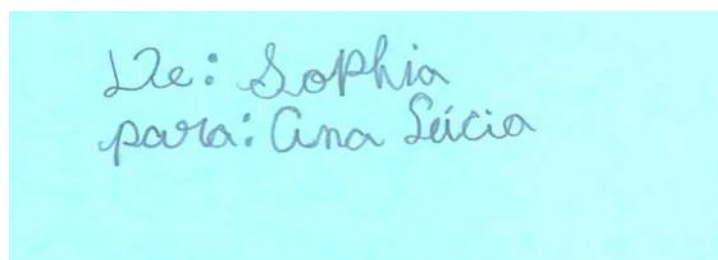
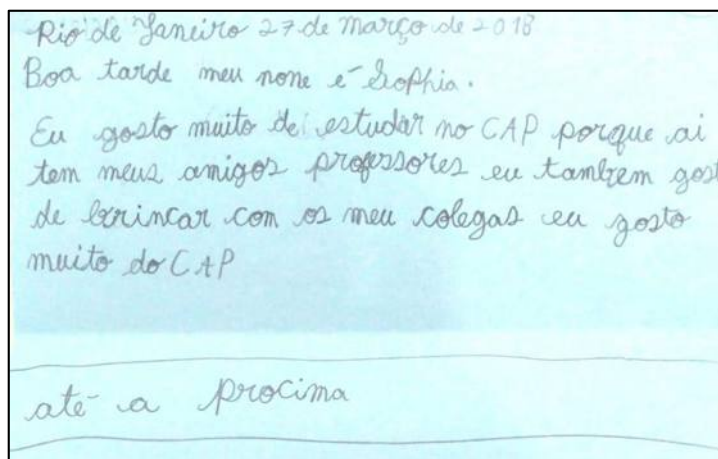


Figura 27 - Cartas



“Boa tarde, meu nome é Sophia.  
Eu gosto muito de estudar no CAP porque ai tem meus amigos, professores. Eu também gosto de brincar com os meu colegas, eu gosto muito do CAP.  
Até a próxima.”

Figura 28 - Cartas

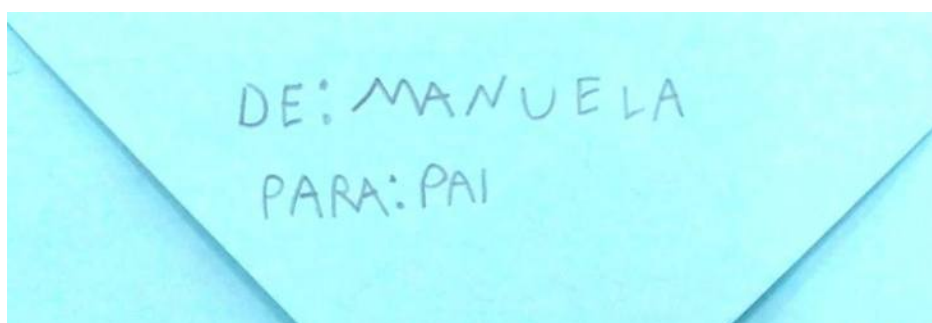
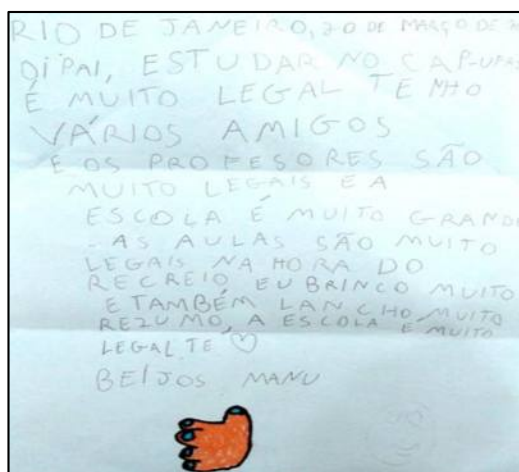
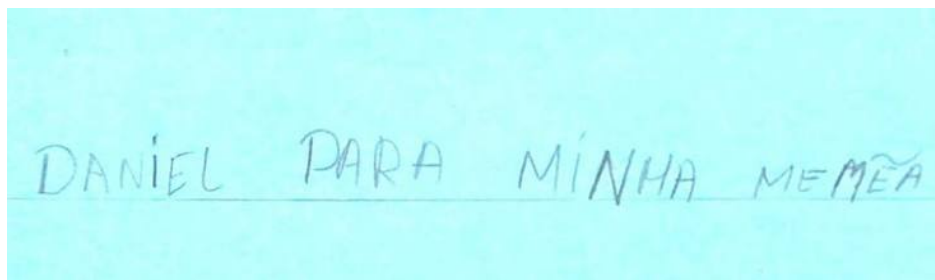


Figura 29 - Cartas



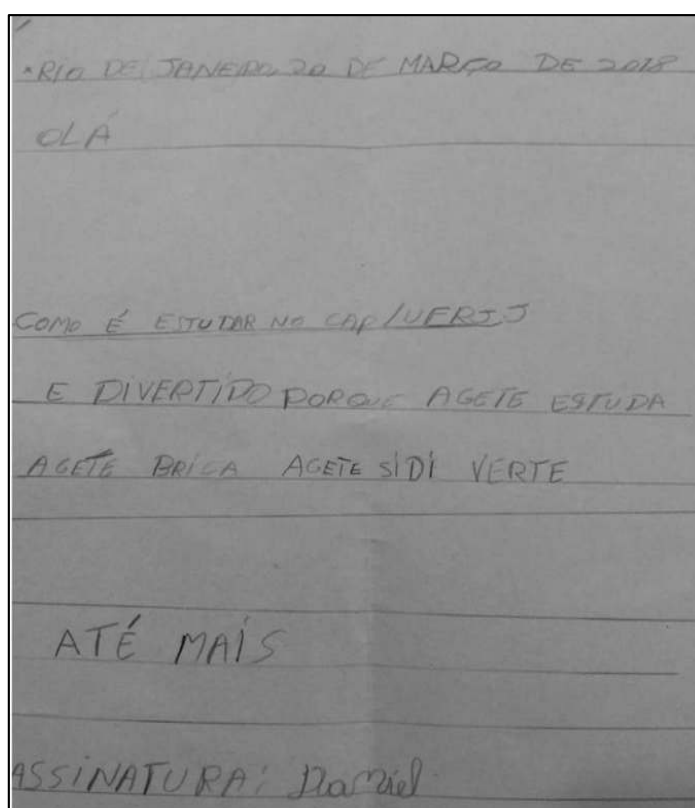
“Oi pai, estudar no CAP- UFRJ é muito legal. Tenho vários amigos e os professores são muito legais e a escola é muito grande as aulas são muito legais e a escola é muito grande as aulas são muito legais na hora do recreio eu brinco muito e também lancheo muito. Resumo, a escola é muito legal. Te Amo. Beijos Manu.”

Figura 30 - Cartas



DANIEL PARA MINHA MEMEIA

Figura 31 - Cartas



RIO DE JANEIRO 20 DE MARÇO DE 2018

OLÁ

COMO É ESTUDAR NO CAP/UFRJ?

E DIVERTIDO PORQUE AGETE ESTUDA

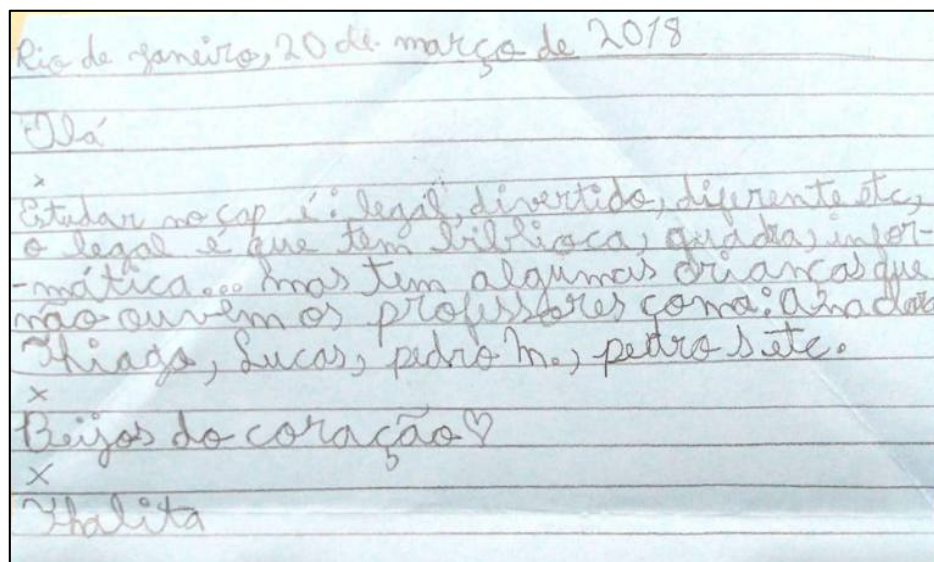
AGETE BRICA AGETE SIDI VERTE

ATÉ MAIS

ASSINATURA: Daniel

“Olá  
Como é estudar no CAP/UFRJ?  
“E” divertido porque “agete estuda agete brica agete sidi verte”  
Até maiss  
Assinatura: Daniel”

Figura 32 - Cartas



Fonte: Banco de dados de Sant'Anna

“Olá

Estudar no CAP é: legal, divertido, diferente, etc, o legal é que tem biblioteca, quadra, informática... mas tem algumas crianças que não ouvem os professores como: Ana Clara,

Thiago, Lucas, Pedro M., Pedro S etc.

Beijos do coração

Thalita.”

Nesse momento de escrita um aluno perguntou: “-Tia, é pra escrever o que?” A pesquisadora então respondeu: “- A carta é sua, ela é pessoal. Você pode escrever o que quiser comunicar”. Podemos perceber nessa fala um momento de autoria do aluno, onde ele tem autonomia para fazer uma escrita espontânea, não direcionada - como podemos ver nas figuras acima. (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

É importante destacar que após a confecção das cartas, as mesmas foram recolhidas e entregues na reunião de responsáveis da turma, que estava prestes a acontecer.

Podemos dizer também que, ao desenvolver uma atividade como esta, estamos propiciando aos alunos um contexto significativo e uma escrita que tenha sentido para eles, a partir da perspectiva de associação do lúdico à alfabetização. Como diz Solé, “o acesso ao código deve se inserir sempre em contextos significativos para a criança” (SOLÉ, 1998 p.58). Concordando com Brougère, “o professor pode construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados” (BROUGÈRE, 1997, p. 105).

Assim, concordo com o professor quando em sua prática ele diz:

*Se eu trabalho uma carta com esses alunos, é interessante que eles escrevam cartas para trocar com outros [...] Então, é trazer para esse espaço alfabetizador o sentido da palavra”* (prof. Jonathan).  
(ENTREVISTA COM O PROFESSOR, 2018)

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos as considerações finais abordando o percurso, a inserção em sala de aula, os desafios superados na realização dessa pesquisa e posteriormente os principais resultados.

A pesquisa iniciou-se a partir da inserção da pesquisadora no projeto de extensão “A parceria escola e universidade na alfabetização das crianças e na formação inicial dos alfabetizadores”. A metodologia do projeto consistia em reuniões quinzenais realizadas na UFRJ pelas coordenadoras, extensionistas e os professores das escolas parceiras, com leitura de textos e discussões que fundamentassem as ações das extensionistas em sala de aula. Além das reuniões e das leituras de textos, nós extensionistas tínhamos que planejar junto ao professor e desenvolver com a turma um projeto didático e, ao término do projeto entregar um relatório final, cujo objetivo era relatar as atividades desenvolvidas e a importância de sua participação no projeto para a formação acadêmica e cidadã, enquanto extensionista. É importante destacar que a participação da pesquisadora como extensionista no projeto culminou na escrita de um capítulo do e-book - “Alfabetização em diálogo: a parceria escola e universidade” e um artigo “Processo de criação do jogo da memória e suas contribuições para se pensar a alfabetização no espaço escolar”, junto com o professor do CAp.

Diante do exposto acima, iniciamos a pesquisa no Colégio de Aplicação da UFRJ (CAp - UFRJ), na turma do 3º ano do Ensino Fundamental, tendo como professor regente Jonathan Aguiar. É importante também ressaltar que a escolha do professor participante desta pesquisa, se deveu ao fato dele ter estudos voltados à temática da pesquisa que inclusive serviram de referência nesta monografia.

Ao adentrar pelas portas da turma X, um grande alvoroço tomava conta da sala de aula, o falatório, os risos a concentração, o descontentamento e ao mesmo tempo o prazer e o envolvimento das crianças por algo que estava sendo construído chamou minha atenção. O professor apresentou-me à turma e imediatamente fui convidada a jogar o Jogo da Memória com uma criança, a mesma iniciou explicando-me as regras do jogo e ao fim da explicação sinalizou que o jogador que conseguisse achar o maior número de pares de cartas, ganharia o jogo. “- Tipo assim, é jogo da memória. Então, tem de achar o mesmo par, o mesmo modelo. Agora vou embaralhar pra você achar, eu começo primeiro!” (Ana - 9 anos). E assim, jogamos três vezes consecutivas (DIÁRIO DE CAMPO, 2018).

Desde o primeiro dia já foi possível, portanto, observar a presença do jogo e os elementos que o compõem ocupando o espaço da sala de aula. Nesta fala pude perceber a



importância do professor em reconhecer os saberes que são trazidos pelos alunos para a sala de aula e potencializá-los, conforme ocorreu na construção do jogo da memória, situação relatada na página 35 da monografia.

Nosso grande desafio foi encontrar referenciais teóricos e materiais que abordassem especificamente a relação entre o lúdico, os jogos e as brincadeiras no processo de aprendizagem da leitura e escrita para fundamentar esta pesquisa. Nesse sentido, podemos perceber a necessidade de estudos que foquem essa temática. Prosseguimos então, na tentativa de amalgamar e relacionar esses dois campos – lúdico e alfabetização.

Neste sentido, retomamos ao problema central dessa pesquisa: o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula favorece o processo de leitura e escrita numa turma de terceiro ano do Ensino Fundamental. E a fim de discutir este problema central, observamos práticas, atuamos e conversamos com o professor regente da turma do 3º ano.

Buscamos conhecer sua concepção de lúdico e como esse se dá em sua prática docente, permeando suas atitudes e tomadas de decisões em sala de aula no que diz respeito ao uso de jogos e brincadeiras na apropriação da leitura e escrita.

Diante de tudo o que foi explicitado nesta pesquisa, vejamos que não há um conceito único do que é o lúdico. Cada autor utiliza uma teoria diferente para explicá-lo e com isso, não podemos generalizar o seu significado a jogos, brinquedos e brincadeiras.

No campo da educação o lúdico é um termo muito amplo. E também pode ser trabalhado em outros campos, como diz o professor Jonathan em sua entrevista: *“O lúdico é um termo e um tema muito amplo no campo da Educação. E o lúdico em si não é trabalhado somente no campo educacional. Esse conceito pode ser compreendido por diversos eixos, como o eixo da psicanálise, psicologia, antropologia e pedagógico, que está relacionado ao campo da Educação”*.

Contudo, podemos dizer que o lúdico é inerente ao ser humano, é próprio do ser humano. Assim, ele não pertence somente às crianças, mas aos jovens, adultos e idosos também.

Nessa premissa, o lúdico perpassa qualquer ação do sujeito e se dá por meio da ação do jogar (jogos) e do brincar (brincadeiras). Acreditamos, assim, que o lúdico tem relação com o estado de espírito de quem joga e se revela pelo sentimento de prazer, divertimento, alegria, mais também por tristeza, descontentamento e ansiedade que é demonstrado pela ação do jogar e do brincar.

É neste sentido que o lúdico, os jogos e as brincadeiras favorecem o processo de leitura e a escrita na turma de terceiro ano do Ensino Fundamental, pois suas ações propiciam aos alunos o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo. O aprendizado acontece por meio da interação que permite às crianças pensar, resolver problemas, levantar hipóteses, se expressar oralmente ou por meio da escrita, possibilitando a cada uma criança aprender em seu próprio tempo e com auxílio de todos os colegas. Neste sentido, concordo com o professor Jonathan quando ele diz: *“É interessante dizer que o lúdico, os jogos e as brincadeiras para a apropriação da escrita e desenvolvimento da leitura perpassa qualquer ação pedagógica, é importante frisar isso, mas ação pedagógica que propicie o desenvolvimento integral desse sujeito, ou seja, o desenvolvimento de qualquer habilidade”*.

Acreditamos que uma prática que valoriza o lúdico, os jogos e as brincadeiras como ferramentas-chave está propiciando aos alunos obter um aprendizado significativo, ou seja, uma experiência que dará sentido ao processo de leitura e escrita desse aluno. Dessa maneira, a escrita e a leitura serão compreendidas pelo aluno como algo “relevante à vida”, como uma forma de se comunicar no mundo e principalmente, estará trazendo ao entendimento dele o porquê é necessário aprender a ler e escrever, fazendo-o se sentir um sujeito autor, participante de seu próprio processo de aprendizagem. Mas para que isso ocorra é necessário que o professor seja um sujeito lúdico e depende de como o lúdico se dá em sua prática docente em sala de aula. Segundo o professor regente *“Para que haja o ato lúdico, esse docente precisa se envolver nas atividades, propiciar um espaço acolhedor na sala de aula, em que cada aluno, criança, sujeito, eles possam dizer o que eles pensam, propiciar um momento de autoria de pensamento”*.

Podemos ver o lúdico propiciando a aquisição da leitura e escrita quando nas atividades desenvolvidas o professor organiza seu planejamento de maneira a articular o próprio lúdico, os jogos e as brincadeiras com a leitura e escrita. Assim, foi possível observar durante a pesquisa que o lúdico é trabalhado no desenvolvimento da leitura e da escrita por meio da ludicidade, ou seja, das ações do lúdico, que se dão por meio de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula. Essas atividades que não se restringem somente ao jogo como objeto concreto, mas podem ser atividades que promovem o criar, a linguagem oral, a autonomia, a aprendizagem significativa, a participação, a autoria, a socialização, o desenvolvimento integral da criança e a aquisição da leitura e apropriação da escrita. Ao desenvolver uma atividade lúdica, uma brincadeira ou um jogo em sala de aula, o

professor regente busca neles, repertórios já trabalhados com os alunos, algo que tenha sentido para eles e que torne essa aprendizagem significativa.

Inicialmente, entendemos que precisamos diferenciar os conceitos de jogos e brincadeiras para compreender e colocar em prática, como nas atividades desenvolvidas pelo professor regente em sala de aula. Propiciar um espaço lúdico, ou seja, um espaço facilitador da aprendizagem, que trabalhe a criatividade, a autoria de pensamento do aluno, a participação, o vínculo e a confiança, é extremamente importante para tornar o ambiente alfabetizador. Na fala do professor Jonathan *“criar um ambiente lúdico é saber como professor que eu não estou restrito a um determinado método e a uma prática pedagógica, mas estou aberto a criar possibilidades a partir do meu contexto, do contexto no qual estou inserido como professor, no contexto em que meus alunos vivenciem o cultural. A partir dessas demandas, eu trago a discussão o que é alfabetizar, um espaço alfabetizador que tenha sentido e finalidade e aplicabilidade, não tão somente aplicabilidade na vida de cada estudante.”* Mas para que isso ocorra, é necessário que o professor, em sua prática docente, tome atitudes que torne esse espaço alfabetizador e lúdico ao mesmo tempo, como podemos ver na prática do professor entrevistado. Por isso, é importante destacar que as atividades sejam planejadas de maneira a estar contextualizada com o cotidiano do aluno, para que também possa ampliar o repertório cultural dele.

Por fim, diante disso, podemos perceber de fato, a contribuição do lúdico, dos jogos e das brincadeiras desenvolvidas pelo professor e pela pesquisadora ao longo dessa pesquisa na apropriação da leitura e escrita desses alunos e, os avanços gerados.

Iniciamos com o jogo soletrando.

A pesquisa evidenciou além, que o lúdico pode ser trabalhado em diversas áreas tanto na matemática quanto na alfabetização, como também nas áreas de geografia e história, fazendo então, essa interdisciplinaridade de áreas e também de saberes.

Podemos mencionar também, que nas atividades lúdicas, é possível observar o envolvimento, a troca, a autoria de pensamento, a criatividade, a participação, a leitura e escrita sendo significativa no cotidiano dos alunos e fazendo sentido para eles. Neste sentido, concordo com o professor quando ele diz: *“Acredito muito que a troca proporciona que os alunos percebam entre eles coisas que jamais eu como professor consigo atingir”*.

Concluimos, por fim, diante de todo o explicitado nessa pesquisa, que o lúdico, os jogos e as brincadeiras podem sim contribuir para o processo de leitura e escrita na turma de terceiro ano do Ensino Fundamental. Acreditamos que por meio do lúdico, dos jogos, das

brincadeiras e das atividades lúdicas, esse processo de alfabetização pode ser significativo e ganha sentido para o aluno que está nessa fase de aprendizagem, podendo assim verificar possíveis avanços na leitura e escrita, e podemos dizer também, que o lugar do lúdico, dos jogos e das brincadeiras não é somente na Educação Infantil. O lúdico pode estar presente onde estiver um professor lúdico, que tenha uma prática docente lúdica e que utilize também jogos e brincadeiras como “ferramentas-chave” para tornar esse processo menos árduo e mais prazeroso.

Para finalizar, retomamos a frase inicial a qual se insere na epígrafe deste trabalho monográfico e sigo acreditando que “brincar é descobrir as bondades da linguagem; “[...] é assistir a possibilidade humana de criar novos pulsares, e isso é maravilhosamente prazeroso”. Brincar é pôr a galopar as palavras [...]” (MORALES *apud* FERNÁNDEZ, 2001, p.36). Isso é lúdico.

Encerramos esse trabalho monográfico apontando a contribuição dessa pesquisa para a formação e a prática docente da pesquisadora e licencianda. Possibilitou o aprofundamento teórico sobre o tema estudado, ampliando a nossa percepção sobre as possibilidades do lúdico na sala de aula e da potencialidade dos jogos e brincadeiras no ensino da leitura e da escrita, mas principalmente permitiu a participação, seja pela observação ou pela intervenção, em práticas pedagógicas que valorizam o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas em seu planejamento, entendendo que o lúdico é um aspecto fundamental da infância, com contribuições a dar na aprendizagem do ler e escrever.

A escrita desse trabalho nos ajudou a refletir sobre a temática aqui abordada e fazer existir um material que ajude outros a pensar a relação do lúdico com a alfabetização. Neste sentido, como futura professora, que já teve algumas experiências em sala, especificamente na alfabetização, ter realizado essa pesquisa contribui para minha formação como docente em busca de uma prática que seja significativa no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, com um olhar diferente para o lúdico, jogos e brincadeiras, um olhar fora do senso comum, intencional, como aquele que valoriza no planejamento a importância do lúdico, dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: teorias e práticas**. Volume 1 – Reflexões e fundamentos. 1 ed. São Paulo: Edições Layola, 2013.

AGUIAR, Jonathan Fernandes de. **O lúdico é um saber? Vozes docentes sobre lúdico na docência do Ensino Superior**. Rio de Janeiro, Março de 2018. Dissertação. Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2018.

AGUIAR, J. F. de; VIEIRA, C. N; MAIA, M. V. C. **Lúdico, ludicidade e atividade lúdica: diferenças e similaridades**. Disponível em: <http://www.educacaopocos.com.br/paginas/Anais2018/10.%20L%C3%9ADICO,%20LUDICIDADE%20E%20ATIVIDADE%20L%C3%9ADICA%20DIFEREN%C3%87AS%20E%20SIMILARIDADES.pdf>

BRASIL. PARECER CNE/CEB Nº: 4/2008. **Orientação sobre os três anos iniciais do Ensino Fundamental de nove anos**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2008. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2008/pceb004\\_08.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2008/pceb004_08.pdf). Acesso em: 14 de ago. de 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. – 2. Ed, São Paulo: Cortez, 1997. – (Coleção questões da nossa época; v. 43) – p.105

FERNÁNDEZ, ALICIA. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autoria de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento na cultura**. 8ª. Ed, São Paulo: Perspectiva, 2014.

IVENICKI, Ana; CANEN, Alberto. **Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2016.

KISHIMOTO, T M. (Org) et al **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2000, pp. 11-20

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Chiste. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MAIA, Maria Vitória Campos Mamede Maia. (org.). **Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

SANTOS, Santa Marli dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educador. In: **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## **APÊNDICE 1: Entrevista Semiestruturada**

Perfil:

E-mail:

Há quanto tempo atua como docente?

### **QUESTÕES:**

(1) Qual a concepção de lúdico com a qual trabalha na turma do 3º ano do Ensino Fundamental?

(2) Como o lúdico se dá em sua prática docente na sala de aula?

(3) Como você articula os jogos e as brincadeiras ao trabalho com a escrita e a leitura?

(4) Que atitudes você toma em sala de aula que faz esse espaço ser alfabetizador e lúdico ao mesmo tempo?

(5) Como você percebe a contribuição desses jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na aprendizagem da leitura e escrita? É possível verificar esses avanços a partir de exemplos?

## APÊNDICE 2: Transcrição da entrevista do professor

Abril de 2018

### Perfil

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro - PPGE/UFRJ, onde é bolsista "PROEX" Programa de Excelência Acadêmica da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Foi Pesquisador Científico do Grupo de Pesquisa Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem - LUPEA (2013-2018). Mestre em Educação na linha de pesquisa de Ética, Inclusão e Interculturalidade pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2018) sendo bolsista CAPES. Especialista em Psicopedagogia e Educação Inclusiva pela Faculdade de Educação São Luis - FESL (2017). Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2016). Normalista do Instituto de Educação Carmela Dutra (2010). Atuou como professor do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro - CAp/UFRJ (2017-2018). Possui experiência na docência da Educação Infantil, anos iniciais do Ensino Fundamental em escolas públicas e privadas na cidade do Rio de Janeiro e na formação continuada dos professores e gestores do Programa Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa desde 2017. Atua na área de Educação, principalmente nos seguintes temas: Lúdico, Psicopedagogia, Criatividade, Agressividade, Alfabetização, Formação Docente, Docência, Jogos e Brincadeiras, Ensino Superior, Inclusão e prática pedagógica. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8517-148X>

T: A primeira pergunta é: qual a concepção de lúdico com a qual trabalha na turma do 3º ano do Ensino Fundamental?

Professor: Essa primeira questão, ela remete primeiro que o lúdico é um termo e um tema muito amplo no campo da Educação. E o lúdico em si não é trabalhado somente no campo educacional.

Esse conceito pode ser compreendido por diversos eixos, como o eixo da psicanálise, psicologia, antropologia e pedagógico, que está relacionado ao campo da Educação. E, compreender o fenômeno, se posso assim dizer, do lúdico, ele perpassa esses eixos no qual eu citei.

Eu compreendo o lúdico não como algo restrito a uma faixa etária, a uma determinada turma, somente ao campo da infância, mas ao ser compreendido como um processo que é inerente a qualquer ser humano, logo, sua compreensão perpassa qualquer sujeito. Então, essa



concepção de lúdico pode ser trabalhada, desenvolvida e propiciada no espaço com crianças de 8 a 9 anos do terceiro ano do Ensino Fundamental.

T: Diante dessa questão, a segunda pergunta é: como o lúdico se dá em sua prática docente na sala de aula?

Professor: Acredito que o lúdico, diante da minha prática como docente, ele me constitui como professor. Primeiro, por associar o lúdico a questão da essência do ser humano. Então, se é algo que constitui o ser humano, logo qualquer docente pode ser lúdico. Mas para que haja o ato lúdico, esse docente precisa se envolver nas atividades, propiciar um espaço acolhedor na sala de aula, em que cada aluno, criança, sujeito, eles possam dizer o que eles pensam, propiciar um momento de autoria de pensamento, em que cada aluno independente de sua faixa etária, nesse caso, específico os alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental, eles possam fazer críticas e especificar seus problemas.

T: Quanto à terceira pergunta: como você articula os jogos e as brincadeiras ao trabalho com a escrita e a leitura?

Professor: Primeiro preciso compreender o que chamo de jogos e brincadeiras. Então, retomo o próprio conceito de lúdico. Se o lúdico é inerente ao ser humano, a ludicidade é a ação desse lúdico para desenvolver a criatividade e a imaginação. Já à atividade lúdica, é a ação dessa ludicidade por meio dos jogos, brincadeiras e atividades. Então, a maioria dos trabalhos desenvolvidos em sala de aula podem estar associados a ludicidade que perpassa também o desenvolvimento da escrita e da leitura por meio de jogos. Mas como eu faço isso em minha sala de aula? Se eu realizo uma atividade e nessa atividade há interpretação de texto e, em sequência eu faço a correção junto com meus alunos e nesse movimento de corrigir essa atividade eu retomo alguma brincadeira, trago algum exemplo do dia-a-dia, envolvo esses alunos nessa atividade por meio do meu jeito espontâneo de ser, acredito e sim, eu abro espaços para que esse jogar e esse brincar aconteça na minha sala de aula, independente de ter um objeto concreto que retoma uma atividade lúdica como os jogos e as brincadeiras. Não, que no espaço da minha sala de aula, eu não retome ou não realize jogos e brincadeiras com esses alunos. Mas é interessante dizer que o lúdico, os jogos, e as brincadeiras para apropriação da escrita e desenvolvimento da leitura perpassa qualquer ação pedagógica, é importante frizar isso, mas ação pedagógica que propicie o desenvolvimento integral desse sujeito. Como isso? É o desenvolvimento de qualquer habilidade. Se na minha sala de aula, eu procuro desenvolver ou propiciar esse espaço onde meu aluno pode interagir diante de uma

ação, como por exemplo, ler um texto e retomar a partir daquele texto as suas capacidades e competências já desenvolvidas, eu estou favorecendo a esse aluno um espaço lúdico.

Em alguns momentos em sala de aula, eu trago a discussão o repertório. Meus alunos não têm clareza de que aquela atividade está destinada para ampliação do repertório cultural, mas desenvolvo a atividade que propicie esse movimento, o desenvolvimento da própria oratória, quer dizer, da oralidade desses alunos. Então, faço essas atividades como, por exemplo, termino uma aula com uma brincadeira e esta retoma a esses objetivos propostos, desenvolver a oralidade dos estudantes. Como por exemplo, uma palavra cantada que é muito utilizada “Lá em cima do piano”, eu trabalho ritmo, possibilidades de aumentar o repertório desses alunos, o acréscimo de outras palavras e, em outra aula eu retomo essa cantiga, trazendo outras contribuições da própria realidade, o que é piano, e a partir disso a gente começa a desenvolver a escrita e a leitura.

T: A quarta pergunta é: Que atitudes você toma em sala de aula que faz esse espaço ser alfabetizador e lúdico ao mesmo tempo?

Professor: São inúmeras atitudes em sala de aula, desde o meu planejamento até a ação de colocar em prática o que eu havia planejado. Com isso, retomo sempre a questão central da participação dos meus alunos. Quais quer que sejam essas atividades, a participação é importantíssima para esse trabalho e para propiciar esse lúdico na minha sala de aula.

O contexto, na minha sala é muito subjetivo no sentido de ter inúmeros estudantes e cada estudante possui suas habilidades, suas competências e suas demandas específicas, e a partir dessas demandas eu tento buscar qual é o meu todo para que eu consiga desenvolver em todos os alunos e estimulá-los a vontade de querer aprender a ler, a escrever. Como por exemplo, um aluno do terceiro ano dentro do Colégio de Aplicação da UFRJ, ele sai do segundo ano do Ensino Fundamental desenvolvendo algumas habilidades para a escrita. Quando ele chega ao terceiro ano do Ensino fundamental, ele não domina todas elas. Então, eu preciso chamar atenção desse aluno em relação a literatura, a própria escrita, para que esse aluno possa ampliar o seu repertório de palavras, o seu repertório cultural, o seu repertório ortográfico.

Então, em relação a estas atitudes, principalmente por trabalhar a questão da alfabetização, sabendo que, em um turma de terceiro ano em que as políticas acabam trazendo essas questões sobre fechar um ciclo de alfabetização, mas eu entendo que esse ciclo, ele jamais é fechado. Nós estamos no Ensino Superior alfabetizando, em qualquer momento, em qualquer faixa etária, nós estamos nesse movimento de ser alfabetizado, de aprender novas palavras, de entender significados de novas palavras, apropriação de uma escrita acadêmica. Então, a

alfabetização ela não é restrita a um único segmento mais a apropriação inicial, se assim posso dizer, de algumas palavras vai além de um método. Logo, criar um ambiente lúdico é saber como professor que eu não estou restrito a um determinado método e a uma prática pedagógica, mas estou aberto a criar possibilidades a partir do meu contexto, do contexto no qual estou inserido como professor, no contexto em que meus alunos vivenciem o cultural. A partir dessas demandas, eu trago a discussão o que é alfabetizar, um espaço alfabetizador que tenha sentido e finalidade e aplicabilidade, não tão somente aplicabilidade na vida de cada estudante. Se eu trabalho uma carta com esses alunos, é interessante que eles escrevam cartas para trocar com outros alunos de outras turmas, como por exemplo, cartas que tragam a discussão os conflitos que acontecem na quadra, a troca de livros da roda de leitura especificando que tipos de livros eles gostam e que tipos de livros não há tanta familiaridade, indicação de livros para outros colegas. Então, é trazer para esse espaço alfabetizador o sentido da palavra e não restringir a um único método do BA, BE, BI, BO, BU... Ir além de uma metodologia ou de um desenvolvimento fonológico, mas que a partir do contexto cultural, do contexto da minha sala de aula, eu reflita junto com os meus alunos, porque não é uma ação isolada eu professor, ou eu e meus colegas nos quais planejamos juntos, mas há uma troca entre professor e aluno e o importante nesse desenvolvimento é o meu aluno. É aquilo que eu chamo de ação, reflexão e ação. Eu desenvolvo uma atividade, a partir dessa atividade eu reflito por meio das demandas trazidas pelos meus alunos e a partir disso faço outra atividade que posso envolver jogos, brinquedos e brincadeiras.

T: Tendo esclarecido essa pergunta, a quinta e última questão é a seguinte: como você percebe a contribuição desses jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na aprendizagem da leitura e escrita? É possível verificar esses avanços a partir de exemplos?

Professor: Acabo retomando o jogo soletrando que foi desenvolvido por você mesma em sala de aula, onde tinha uma caixa e as crianças deveriam sortear as palavras e soletrá-las. Essas palavras tinham certo grau de dificuldades onde esses alunos já tinham apresentado na própria escrita de um dos trabalhos, então a partir desse trabalho desenvolvido em sala de aula e percebido essa grafia que não corresponde a escrita norma padrão, a partir da grafia dessas palavras, colocamos as palavras dentro da caixa e os alunos deveriam refletir sobre a construção delas. Mas como fazer isso? Por isso a pesquisadora pensou em trazer o jogo soletrando, onde as crianças deveriam pensar na construção dessas palavras não sozinhas mais em equipe. Então, esse movimento de pensar em equipe como o soletrar aquela palavra, remete a vivência desse aluno, e acredito muito que a troca proporciona que os alunos

percebam entre eles coisas que jamais eu como professor consigo atingir. Lembro nesse movimento dos alunos reunidos em grupos, cada grupo cerca de quatro a cinco alunos, pensando como se escreve aquela palavra e como soletrar aquela palavra. E nesse movimento um aluno diz “casa com z”, o outro fala “não, é com s”, isso faz esse aluno pensar sobre essa escrita. Então, o jogo tem uma intencionalidade e a partir dessa intencionalidade, eu posso alcançar determinados objetivos. Envolver esses alunos nessa atividade e por meio dessa atividade propiciar um espaço onde há trocas de conhecimentos é fundamental, é fantástico como professor. Por que eu não preciso apontar o erro para o meu aluno, mas ele vai refletir junto com seus colegas, seus pares, como resolver essa situação problema. Por que algumas vezes também, a gente se remete a esta palavra “situação problema” ao campo da matemática, mas ela perpassa também ao campo da alfabetização, pois não nenhuma restrição e o importante é trabalhar a interdisciplinaridade de saberes.

**ANEXO 1: TERMO DE CONSENTIMENTO DO PROFESSOR****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Prezado(a) participante:

Sou estudante do curso de graduação na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Estou realizando uma pesquisa sob supervisão do(a) professor(a) Luciene Cerdas, cujo objetivo é \_\_\_\_\_

Sua participação envolve uma entrevista, que será gravada, se assim você permitir, e que tem a duração aproximada de 90 minutos.

A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo.

Caso não autorize a utilização do seu nome na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a).

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente você estará contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pelo pesquisador, fone \_\_\_\_\_ .

Atenciosamente

\_\_\_\_\_  
Estudante  
Matrícula:

\_\_\_\_\_  
Local e data

**CONSINTO EM PARTICIPAR DESTE ESTUDO E DE CLARO TER RECEBIDO UMA CÓPIA DESTE TERMO DE CONSENTIMENTO. E:**

- ( ) Autorizo a utilização do meu nome no relatório final da pesquisa  
( ) Não Autorizo a utilização do meu nome no relatório final da pesquisa

\_\_\_\_\_  
Local e data